Tot.359

特别企划：我们的次世代主机使用报告

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



攻略透解

刺客信条 大革命
系统详解+主线100%记忆同步攻略

龙之世纪 宗教审判
剧情攻略+奖杯/成就指南

特快专递

电击文库 格斗巅峰

真·三国无双7 帝国

乐高蝙蝠侠3 超越哥谭

小小大星球3

冬季176页
攻略特刊！
厚道内容
隆重登场

孤岛惊魂 4
系统解析 + 流程攻略 + 奖杯 / 成就指南

刺客信条 叛变
主线流程攻略 + 全次要目标指引

光环 2 周年纪念版
传奇难度流程指引 + 成就攻略

2014.12A 定价：RMB 19.80
ISSN 1008-0600
23>
9 771008 060006

Gamehalo

热血最强 零 濡鸦之巫女 高限制无伤最速

特别收录 最上游 九大忍者游戏

特别收录 光环 士官长合集 游戏黄金眼

刺客信条 大革命 游戏黄金眼

"择"终极街霸4 全国冠军赛 选手访谈



赠 Gamehalo高清光盘＋怪物猎人4 精美海报



TV GAME 大赏

2014年度最佳游戏中国玩家评选活动

年度盛宴TV GAME大赏将于下期正式启动！随刊附赠选票
敬请关注《游戏机实用技术》第360期大赏候选名单及活动详情！
包括次世代主机PS4、Xbox One、Wii U在内的丰富礼品等你来拿



TV GAME半月刊
2014.12A
总第 359 期



COVER STAFF
封面用图：刺客信条 大革命
封面设计：anubis
©2007～2014 Ubisoft Entertainment.

攻略透解

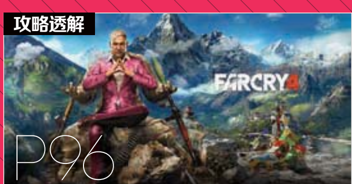


龙之世纪 宗教审判



攻略透解
刺客信条 大革命

攻略透解



孤岛惊魂4

特别企划



我们的次世代主机使用报告

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 进击最前线
4 游戏情报站
7 编辑视点
8 排行榜
10 黄金眼
前线狙击
13 最终幻想 冒险者
16 最终幻想ＸⅤ
18 勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城
22 噬神者2 狂怒解放
28 死或生5 最终版
30 热情传说
33 光明之响
36 传说频道

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
38 龙之世纪 宗教审判
68 刺客信条 大革命
88 刺客信条 叛变
96 孤岛惊魂4
110 光环2 周年纪念版
特快专递
122 电击文库 格斗巅峰
128 小小大星球3
130 真・三国无双7 帝国
133 乐高蝙蝠侠3 超越哥谭
136 PS CLUB
138 Xbox Style
140 3DS应援团
142 软硬兼施

游戏文化 GAMES CULTURE

144 多边共享
150 指尖方圆
152 独立之光
特别企划
157 我们的次世代主机使用报告

读编交流 EDITORS & GODS

166 读编往来
171 Capcom@UCG
172 小编寄语
174 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：宋　鑫

编　　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年12月1日
定　　价：人民币19.80元

Qikzj.com
奇咔!杂志之家
收获新知，畅享阅读
畅读杂志好去处！！！





Qikzj.com
奇咔!杂志之家 提供中日英各类杂志下载，涵盖时尚、设计、生活、数码、家居等。

更多高清矢量杂志下载http://www.qikzj.com



进击最前线

大部分玩家都估摸着《战国无双 4 猛将传》即将宣布的时候，KT 社一个带着“Ⅱ”字的“新作”让众人大跌眼镜。《战国无双 4 Ⅱ》又一次改变了我们对系列游戏命名的常识。而 15 年长盛不衰的“《网球王子》系列”也再次开启了新的旅程，福利满载的游戏恐怕对忠实粉丝而言杀伤力惊人。欲知详情，就来看看本期进击最前线的最新消息吧。

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽





战国无双4 Ⅱ

戦国無双 4 Ⅱ

●简介

《战国无双 4》已经发售有些时日了，但就在不少系列粉丝盘算着是不是可以期待下资料片《猛将传》的时候，KT 突然公布了《战国无双 4 Ⅱ》，让许多玩家措手不及。官方对本作的表态为“不是续作也不是资料片，而是另一部《战国无双 4》。”本作中的封面角色不再是真田幸村，而改成了德川家的名角井伊直政。一身圣斗士般的打扮一度让小编以为本作会是类似于《联合突袭》系列”的展开，不过好在这个猜测是错误的。本作依然是 4 代一样的本格历史题材无双游戏，在叙事手法和游戏模式上和 4 代有所不同。不知道这款作品是不是能够比 4 代更受好评呢。

【文：大汉】

- ●机　种：PS3/PS4/PSV
- ●类　型：动作
- ●发行商：Koei Tecmo
- ●发售日：2015 年 2 月 11 日

●亮点细数
以单个武将为叙述方式的剧情展开
旧系统“无限城”复活

新网球王子 ~go to the top~

新テニスの王子様　~ go to the top ~

●简介

从诞生至今已经过 15 年岁月的《网球王子》系列”人气依然高居不下，系列周边的乙女向游戏产品也是数不胜数。本作依然是这样一款乙女向文字冒险游戏。玩家将扮演一位出版社的新人记者，在 U-17(即 17 岁以下) 日本网球代表候选赛的 30 名人物进行采访调查，通过 7 天的合宿与他们进一步交流，从而在最后的读者投票中使某位选手获得最高人气，同时女主角也能够有机会获得王子们的心。游戏使用了全程语音，由原配声优担任，绝对是粉丝的福利。　【文：大汉】

- ●机　种：3DS
- ●类　型：文字冒险
- ●发行商：FuRyu
- ●发售日：2015 年 3 月 5 日

●亮点细数
15年的经典系列
全程语音的良心福利







太鼓达人 大满载!

太鼓の達人　特盛り!

●简介

要问《冰雪奇缘》在日本有多凶残，看今年的NHK红白歌会上将登场其主题曲《Let it go》这一消息便足以说明一切。而一直容纳着日本名曲的人气音乐游戏《太鼓达人》系列"自然也不会放过这首名曲。《太鼓达人 大满载！》将收入该曲的日文版"Let it go ～ありのままで～"，同时还将追加诸如《怪物猎人4G》等作品中的知名BGM，一如既往地紧跟潮流。曲目超过100首以上，有料、无料DLC也陆续计划中。另外，本作的同捆限定版还将附带专用操作器，想在Wii U上体验一把太鼓的同学们可以出手了。

【文：大汉】

●机　种：Wii U
●类　型：音乐
●发行商：BNGI
●发售日：2014年11月20日

●亮点细数

人气BGM应有尽有
初音等人气角色也将串门

前线短讯息

01 SCE总裁Shawn Layden在参加国外媒体采访时透漏，Santa Monica工作室(代表作《战神》)的新作正在开发中。

02 之前曾负责开发PSV版《未知海域 黄金深渊》的Bend工作室，目前正在为其负责的PSV新作招募相关的开发人员，并宣称将要在PSV平台打造3A级别的画面表现水准。

03 SystemSoft Alpha的人气SLG最新作《战极姬5》确定将于今年12月11日登陆PSV平台。



黑色女巫

Black Witchcraft

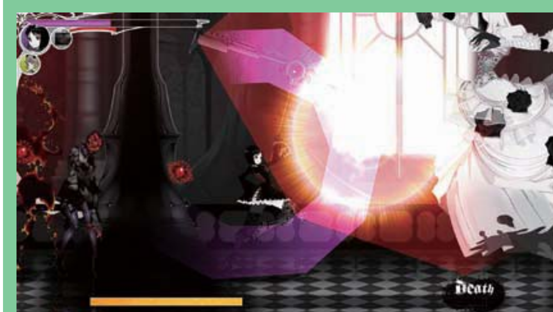
●简介

在本届韩国国际游戏展G-Star2014上最新公布的独立游戏，本作是由韩国本土制作团队打造的一款横版2D过关类游戏，游戏采用了哥特式的画面风格。目前官方只公布了游戏的部分信息，一席黑色装束的短发女主角名为丽姬娅·艾伦(Ligeia Allan)，她是一位狩猎魔物的巫女，而从已公布的游戏截图来看，女主角手持着一个类似于《鬼泣4》中但丁所使用的箱型武器"潘多拉之匣"，该武器同样可以变成不同的形态以应对不同的战斗需要，镰刀型攻击范围广，夸张的机枪型则可以让玩家轻易的提升连击数。游戏中敌人的造型同样是诡异的哥特风格，名为死亡的Boss虽然手持镰刀却是一身如婚纱般的白色长裙，实在是让人印象深刻。本作的具体发售日期尚未公布，而且也只确定将会登陆PS4平台，感兴趣的玩家可以密切留意一下。

【文：梦叶】









●机　种：PS4
●类　型：动作
●发行商：Quattro Gear
●发售日：未定

●亮点细数

哥特魔女的狩魔之旅
华丽爽快的横版过关

更多高清矢量杂志下载http://www.qikzj.com

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

11.11 Xbox One 在国内双 11 电商狂欢节当日降价 500 元，但当日销量并不理想。

11.20 Activision 宣布《COD 先进战争》成为今年最畅销的娱乐产品，系列累计销售额超过 100 亿美元。

11.20 韩国最大游戏展 G-Star 在釜山开张，韩国 SCE 占据了会场最大展位，并宣布多家韩国公司加盟 PS4。

11.21 上海文广集团控股的百视通与东方明珠共同公布了资产整合方案，将形成一家千亿级公司。

11.24 腾讯游戏公开新作预告页面，将会推出 Xbox One 版《无尽之剑》，采用体感方式战斗。

新闻短波

INFO

腾讯Xbox One新作

腾讯游戏于 11 月 24 日公开宣传网页，预告将于 11 月 28 日举办的 TGC 腾讯游戏嘉年华期间正式公布一款 Xbox One 体感游戏，据称该游戏可能是手游名作《无尽之剑》的家用机版。



TOPIC

Xbox One逼近千万，美国销量反超PS4



在 Xbox One 即将一周岁之际，微软发布了该主机上市一年来的各种数据，并表示将给特定用户提供免费内容以示感谢。

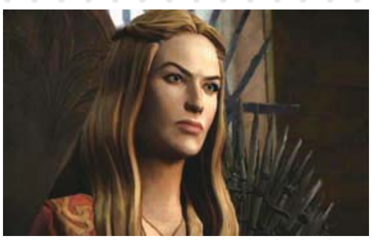
首先是 Xbox One 用户获得的总成就点数已经超过 110 亿点，总游戏时间超过 20 亿小时。11 月初 Xbox One 在美国降价 50 美元之后获得了立竿见影的效果，主机销量大增，在美国地区连续两周销量超越 PS4。

微软高管 Yusuf Mehdi 说："玩家对这波大作以及新套装的反响非常热烈，自从新价格实施后销量飙升。与降价前一周相比，Xbox One 在美国的销量增长逾 3 倍。"他还表示 Xbox One 的销量即将迈过千万大关。

GAME

《权力的游戏》游戏版第一部即将上市





因游戏版《行尸走肉》而成名的 Telltale 公司，目前正着力开发游戏版《权力的游戏》，日前该作的详情以及首批游戏截图正式公开。本作将分为 6 个部分推出，围绕电视剧版第三、第四和第五季的故事。第一个章节名为《冰铸之铁（Iron From Ice）》，将于年内发售，同时对应上世代与本世代主机（PS4/PS3/Xbox One/X360/PC/iOS/Mac）。

本作将会讲述"五王之战"期间 Forrester 家族的故事，以及贯穿至电视剧版第三季结局的事件。Forrester 家族的故事将忠于小说原著。电视剧中大家熟悉的绝境长城、君临城等经典场所都会在本作中出现，Forrester 的家园 Ironrath 将会是主要场所。

Forrester 家族是居住在北面狼林的贵族，忠诚于北境守卫者斯塔克家族。他们居住的 Ironrath，周围有参天铁树形成的自然防护圈，建造于 1500 多年前。Forrester 家族的族语是"冰铸之铁"，这代表了他们的信仰——北境的恶劣条件将会让他们更强大，就如铁树一般。

本作将会通过 5 种不同的角度讲述故事，每个角色都是 Forrester 家族的一名成员，或者服务于该家族。每个人的行动都将影响到整个家族。

Xbox One与PS4国内携手



11 月 21 晚，由上海文广集团控股的百视通与东方明珠共同公布了资产整合方案，标志着 Xbox One 和 PS4 这对死对头在国内正式成为兄弟。百视通以新增股份换股吸收合并东方明珠，存续公司名称拟变更为"上海东方明珠新媒体股份有限公司"。新公司还向十个发行对象募集了 100 亿资金，从 SMG 旗下购买了尚世影业、东方购物等四个细分市场的优质资产和业务资源，届时将产生一个千亿市值的公司。

EVENT

国行版Xbox One降价500元，双11战绩不佳

11月11日，已经在美国进行50美元幅度大降价的Xbox One，借着双11电商狂欢，进行了降幅高达500元人民币的国行主机限时大降价，Kinect版套装从4299元下调至3799元，不带Kinect的版本从3699元下调至3199元。

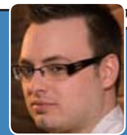
国行版Xbox One虽说是限时降价促销，但是促销期较长，有效期至2015年1月16日，因此基本相当于真实降价。有知情人士透露，Xbox One国行版因为锁区以及游戏数量过少，在华销量并不理想。此次降价，一方面可能是Xbox One的全球战略，另一方面也是为了挽回在国内的人气。

令人失望的是，即便双11进行了500元的大降价，国行Xbox One仍然没有明显起色。双11当天，淘宝上的微软中国官方旗舰店仅售出317台Xbox One，随后更是跌到了个位数。相比之下，以电视机顶盒为定位的天猫魔盒在双十一当天销售了17万台。

上海文广集团曾表示，国行版Xbox One销量超过10万台。但是从目前网络渠道的销售情况来看，该数据真实性令人怀疑。也许国行版Xbox One需要更多地依赖实体店的销售。



《光之子》虽然没有《刺客信条》那么赚钱，但它赚的钱可能够用来开发一个续作。或者如果是我自己的公司出品的话，我现在已经可以开法拉利了。



育碧制作人Patrick Plourde表示，充满艺术气息的《光之子》获得了不错的收益，可能会有续作。他还透露本作的成本是几百万美元，由于在6个平台上推出，最高峰时项目组同时有40个人。

业界声音

GAME

《先进战争》卫冕冠军，《COD》销售超百亿美元



Activision日前宣布，《使命召唤 先进战争》再度成功卫冕“2014年收入最高的娱乐产品首发”，超过了其他所有游戏、电影、音乐与畅销书。

Activision并未像过去那样公布本作的首发销量，但对外确认销售数字超过了去年的《使命召唤 幽灵》，季票的销售额也再创新高。Activision表示，本作已成为家用机历史上“数字版销售额最高的游戏”，这也归功于数字版的销售额比例在逐年提升。其他数据方面，《先进战争》玩家在游戏发售首周玩了3.7亿局在线比赛。

加上《使命召唤 先进战争》的销量之后，“《COD》系列”已经创造了一个重要里程碑——系列总销售额已经超过100亿美元。Activision表示这个数字超过了《饥饿游戏》、《变形金刚》、《钢铁侠》、《复仇者联盟》这四个电影系列的全部票房之和。

GAME

《刺客信条 大革命》遭恶评，育碧魁北克工作室将上位

近期上市的《刺客信条 大革命》由于存在大量BUG，成为全球玩家吐槽的对象，游戏本身的诸多亮点也无法掩盖其过失，品牌声誉受到了严重影响，育碧的股价也随之大幅下跌。究其原因，可能是因为游戏的制作规模大幅提高，而开发周期却没有同步延长，造成后期时间太赶，来不及修正所有的BUG就匆忙上市。为了避免这一情况，育碧宣布今后将会延长“《刺客信条》系列”的开发周期。

育碧蒙特利尔工作室副总裁Lionel Raynaud表示，他的团队一直都希望能有更长的开发时间。今后育碧魁北克工作室可能成为继蒙特利尔工作室之后的第二个主导工作室，可能会像《使命召唤》一样，由两个主导工作室同时负责不同项目，实现每年的新作交替上市。将开发工作部分转移给魁北克之后，蒙特利尔工作室可以用更充裕的时间探索全新的方向，制作出让人眼前一亮的新作。



三星Gear VR即将上市

三星与Oculus VR合作开发的Gear VR头戴式虚拟现实眼镜确定将于12月发售，目前价格已经确定，单体售价为199美元，249美元套装还包含一个蓝牙手柄。Oculus方面表示，这次推出的是Gear VR创新版，与Oculus Rift的开发套件一样，主要是提供给开发者用于开发游戏与应用。该装备需要与Galaxy Note 4手机搭配使用。



美国游戏从业者年薪9.5万美元

美国娱乐软件协会ESA近日发表了一份研究报告，其数据表明，美国游戏产业的年增长率比美国经济快四倍以上，达到了9.7%。

这份报告名为《21世纪的视频游戏：2014年报》，报告中还指出美国游戏产业的招聘需求呈快速增长的态势。从2009到2012年，游戏产业的年均工作职位增长量达到了9%，是美国整体的13倍。到2012年，美国游戏产业从业者超过4.2万人，其平均年薪高达9.5万美元，而2009年是9.2万美元。

《泰坦天降》独立用户超700万

本世代主机的两大原创新系列似乎都没有达到发行商的销量目标，Activision至今未公布《宿命》的实际销量数据，总是以各种间接数据试图证明该作的流行程度。而EA方面似乎也不大愿意公布《泰坦天降》的销量。近日Respawn社区经理Abbie Heppe透露，《泰坦天降》已拥有“700万独立用户”。但这并不表示《泰坦天降》销量超过700万套，只能表示有700万人玩过，实际销量可能低很多。毕竟目前Xbox One的总销量还不到1000万台。

更多高清矢量杂志下载http://www.qikzj.com

新闻短波

INFO

《刺客信条》缔造者成立工作室

“《刺客信条》系列”创造者 Patrice Desilets 日前宣布在蒙特利尔成立了 Panache Digital Games。Desilets 在 2010 年离开了育碧转投 THQ 蒙特利尔，之后 THQ 破产，他又回归育碧。2013 年 3 月育碧将其解聘，随后他状告育碧并索赔 40 万美元。



Capcom优先打造原创游戏

Capcom 管理层日前在其股东大会上表示，目前 Capcom 的当务之急是打造原创 IP，每年研发经费中有 20% 用于开发原创新作。Capcom 并不指望原创新作能立刻获得成功，将会根据玩家的反馈不断改进。迄今 Capcom 已有超过 60 款游戏销量超过百万套。

微软VR技术开发中

微软目前已经开始邀请第三方尝试其“增强现实”技术。据 Take-Two 首席执行官 Strauss Zelnick 透露，他已经在微软总部体验了这种 VR 技术，并感到非常兴奋。不过他也表示目前不大确定其是否有商业吸引力。



PS4/Xbox One即将突破2500万

EA 首席财务官 Blake Jorgensen 日前表示，Xbox One 降价之后，“正在快速追上 PS4”。他预测今年的圣诞商季结束后，PS4 与 Xbox One 的总计销量将超过 2500 万台。比起 X360/PS3 的同时期销量，PS4/Xbox One 的销售速度快了 50%-70%。

GAME

庆10周年，《战国无双4-II》明春发售

KOEI TECMO 近日宣布，为庆祝“《战国无双》系列”诞生 10 周年，将于 2015 年 2 月 11 日推出《战国无双 4-II》，对应平台为 PS4/PS3/PSV。本作的特色在于全新的无双演武模式以及无限城模式，超人气的井伊直政将首次参战。

本作的“无双演武”模式经过了改动，将主要聚焦于各角色，并加入了系列中首次登场的短篇剧情与合战场，更深入描写角色们的故事。围绕各人气武将，多达数十章的剧情，将会让玩过前作的玩家也有焕然一新的感受。

本作新增的全新无限城模式，在原有玩法“本馆”的基础之上，追加了能在短时间内享受挑战乐趣的“别馆”。此外本作还将敌方武将的动作以及攻击全面更新，会话场景的镜头、特效等也将全面强化。本作新增的井伊直政是能够与本多忠胜匹敌的猛将，是德川家的红色新星，关于他的战斗历程将会是本作的一大看点。





EVENT

韩国G-Star游戏展开张，SCEK占据最大展位

韩国最大游戏展会 G-Star 于 11 月 20 日 -11 月 23 日在韩国釜山举行，韩国索尼电脑娱乐（SCEK）是惟一一家参展的主机游戏厂商。虽然 G-Star 本身可以说是一个网游展，但 SCEK 以 100 个展位的面积雄踞全场之冠，展出了 45 款游戏，规模之大也是 SCEK 的历年之最。

SCEK 为本次参展举办了开幕仪式，统管亚洲事业的 SCEJA 副总裁织田博之以及 SCEK 执行长川内史郎登台致辞，宣布韩国多家知名游戏大厂都已加入到 PS4 游戏开发阵营，包括 BLUESIDE、JOYCITY、Smilegate Games 等。

BLUESIDE 的《炽焰帝国 2》是最早确定登陆 PS4 的韩系游戏之一，也是本次展会大受关注的作品。该作原定为 PS3 游戏，开发多年，经历了多次延期，之后决定转为 PS4 韩版首发游戏，但是结果再度延期。这次 BLUESIDE 终于展出了 PS4 版的试玩版，看来完成度较高。

JOYCITY 将在 PS4 上推出的是“《FreeStyle》系列”新作，而 Smilegate 将会推出卡牌游戏《QURARE 魔法图书馆》的 PS4 版。另外《无间龙头 高清版》在韩国将会是 PS4 独占，预定于 2015 年 2 月推出韩文版。





GAME

《正当防卫3》正式公开，超大地图面积

Square Enix 近日正式公布了《正当防卫 3》的详情，本作将于 2015 年发售，对应 PS4/Xbox One。

本作故事发生在前作的几年后，主角仍然是 Rico，与之前相比老了很多。游戏的舞台是虚构的中东某岛屿 Medici，对手是那里的统治者 Di Ravello 将军。本作中 Rico 将有多种新道具与能力可用，包括新的抓钩，以及能够在空中高速滑翔的飞翼套装。



《正当防卫 3》的主要卖点是拥有超大的地图面积，超过 400 平方英里的开放地带可供玩家探索，分为三个地区。本作在操作手感方面进行了调整，游戏流程将会更加紧张刺激。

编辑视点
EDITORS'OPINIONS



共斗计划的成与败

不知不觉《MH4G》发售已经一个多月了，虽然首周销量比前作有所逊色，但在前4周里面不仅每周都稳占日本软件销量榜的第一名，总销量也顺利突破200万。相比之下其“竞争对手”，也就是SCE所推出的共斗计划系列作品表现却相距甚远。这里并没以大作贬低其他作品的意思，而是试图从比较中去探讨玩家所需要的共斗作品到底是什么。

这里先来看看一些数据，共斗计划前后已经推出了将近10款作品，其中表现最好的是《噬神者2》，双版本约60万左右还算过得去（不含下载版，下同），但其余总销量几乎都在20~30万份左右徘徊。共斗计划最早推出的游戏《暗魂献祭》，首周在日本卖了14万份左右（“共斗包”也包含在内），而其资料片《暗魂献祭 三角势力》首周是4万8千。《讨鬼传》首周双版本销量接近19万，到《讨鬼传 极》首周双版本只剩下9万销量。这两部作品都可以说是SCE的“共斗计划”中的重头作品，虽然首作销量不算高，但都建立了不错的口碑，而推出的资料片之后，新内容也厚道地成倍地增加了，可销量却锐减了一半，这点是最让人费解的。

于是这个事实不禁让我产生了一个这样的疑问——玩家们所需要的，仅仅是能多人联机的共斗游戏么？

作为一个“《MH》系列”爱好者，这个系列让我认识了很多朋友，也曾经加入过很多MH群。时隔这么多年之后，他们很多人都因为工作原因很少玩或者已经不玩游戏了，但《MH》一旦推出新作依然会拿起手中的掌机狩猎起来。而每当有共斗游戏推出我都会去问他们，有没有人一起来联某某游戏之类的，但响应的人只有寥寥的几个，某些作品甚至凑不出一支4人队伍。

诚然，共斗计划中的游戏很多都是精品，但是不可否认的是很多狩猎爱好者眼中只认准《MH》这个系列。这个比共斗计划领先了一整个世代的系列，不仅给无数玩家带来了回忆，还将无数玩家联系在一起，其在玩家心目中的地位，绝非一部新生的作品所能超越的。对于一些新生的共斗游戏，部分猎人们可能会去尝鲜，但要抓住这批玩家，其游戏素质仅仅是“有点特色”或者“表现跟《MH》差不多”是远远不够的。

其次还有一个原因或许是共斗计划将众多多人联机游戏捆绑在一起，实际上是冲散了单个作品的存在感。毕竟共斗游戏随便一个都要花上数十甚至上百小时，大部分轻度玩家只能从中选择一到两款投入时间。这种情况下，只要《MH》还有新作的情报公开，即这个市场还不需要替代品的时候，大部分轻度玩家便宁愿把时间花在自己熟悉的系列上。

不过，共斗计划是否失败了呢？非也，至少从日本市场的状况来看，这些作品销量都不算差，而且也一定程度上带起了PSV的硬件销量。哪怕注定赢不了对手，其目的也是达到了。

[文：宇宙人]

> “（《怪物猎人》）这个比共斗计划领先了一整个世代的系列，不仅给无数玩家带来了回忆，还将无数玩家联系在一起，其在玩家心目中的地位，绝非一部新生的作品所能超越的。”

本土化市场的尴尬境地

随着近几年国内主机游戏市场的蓬勃发展，众多世界知名厂商都将目光投射进来。微软推出国行版XOne无疑成为了次世代打开中国市场的先行者。与当年索尼给予厚望的行货PS2主机不同，信息化产业飞速发展的今天，人们更能接受这些本不会在国门内出现的产品，加上新主机盗版化风潮尚未开启，更能让等待许久的玩家们甘心打开腰包，购买这台甚至不如最新款智能手机昂贵的家庭娱乐设备。

可是在一片欢呼声中迎来的并不是欣欣向荣的销售景象，众多首发预定的单号更多的是成为了退货的凭证。归根结底的原因并非玩家们不肯买账，而是内心对游戏的支持与热情换来的却是不平等“待遇”。先不说“《横行霸道》系列”这类本就血腥暴力的游戏无法在正规渠道中看到，就连各种体育游戏也迟迟没有放出消息。无奈玩家们都开始研究各种国行退货攻略来尽可能减少自己的损失。

在这种前景不被看好的大环境下，索尼方面进入国内市场的步伐却日趋加快。PS4和PSV也都爆出了通过有关部门审核的消息，玩家们的热情似乎又被点燃起来。但转念一想，其实就算索尼如期发售了国行机器，估计到头来还是会沦落到高价和锁区的境地。这些问题并不是国外这些巨头们单方面能够解决的，一切想要赚取国内玩家金钱的举动无疑会遭到“本土化”的洗礼。当你接受不了现实，就只能灰头土脸地离开，国行PS2就是可鉴的前车之例。

其实玩家们现在最需要的可能并不是买到行货主机，毕竟发达的电商行业将水货市场膨胀得一发不可收拾。我们不愁买不到能够玩耍的机器，但是真正中文化的游戏实在屈指可数。这里所讲的中文游戏并不是随便用个机翻造出来满足港台同胞们的繁体版，而是真正意义上属于大陆人民的简体中文版本。记得当初玩《2K12》的时候官方就出过简体中文，虽然翻译质量欠佳，但看到熟悉的文字时真心感到浑身舒畅。



■如果第一方作品都能加入中文配音，那可真是天大的好消息了。

三大主机游戏厂商中，目前看来最重视中文化的应该是索尼，抛开第一方众多的中文游戏不谈，好多第三方游戏都在台湾索尼的支持下发行了繁体中文版，像是前不久的《邪恶深处》再或者“火影”和“海贼”这些动漫改编的作品。尤其是后者这些以“民工漫”为基础衍生出的游戏本就在国内有着极高的人气，最新的《火影忍者 终极忍者风暴 变革》中文版更是在首发不久即出现断货的状况。而微软方面虽然中文化游戏数量较少，但第一方作品却将中文做到了极致。前不久传出的消息中，微软甚至找到了上海制片厂来为“《光环》系列”献声，配合良好的中文字幕代入感十足。由于小游很少购买微软的游戏，印象中上一个官方中文配音的游戏还停留在PS时代的《射雕英雄传》，虽然也是台湾风格的声线，但却足够震撼。

任天堂无疑是最忽视中国市场的企业，其实想想如果老任的主机进来应该是最符合国情的。众多全年龄向的游戏，本就锁区的机制，再加上国内无数的玩家基础，估计真出的话难保不会大卖。不久前“《口袋妖怪》系列”玩家们发起的“7+1”活动更是将中文化请愿推向了高潮。任天堂是否能重视起来我们尚不可知晓，但这些举动无疑是在用最直观的方式表达玩家们的心声。只希望越来越多的国外厂商们能够重视中国的玩家们，随着我们的正版意识逐渐加强，相信总有一天能收获属于中国玩家的游戏幸福。

> “我们不愁买不到能够玩耍的机器，但是真正中文化的游戏实在屈指可数。”

[文：乐小游]

更多高清矢量杂志下载http://www.qikzj.com

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 11月10日～11月16日

1 PS3 NEW



使命召唤 先进战争
コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア

本周 79,586 套 累计 79,586 套

●Square Enix ●主视角射击 ●2014年11月13日

2 PS3 NEW



世界足球 胜利十一人2015
ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015

本周 71,303 套 累计 71,303 套

●Konami ●体育 ●2014年11月13日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4 NEW	使命召唤 先进战争 コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア	Square Enix	主视角射击	2014年11月13日	64,060 套	64,060 套
4	3DS ↓	怪物猎人4G モンスターハンター4G	Capcom	动作	2014年10月11日	39,502 套	2,144,346 套
5	3DS NEW	海贼王 超伟大之战X ワンピース 超グランドバトル！X	BNGI	动作	2014年11月13日	35,098 套	35,098 套
6	PS3 NEW	电击文库 格斗巅峰 电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	2014年11月13日	34,671 套	34,671 套
7	Wii U NEW	前进吧 蘑菇队长 进め！ キノピオ队长	Nintendo	动作	2014年11月13日	28,025 套	28,025 套
8	PS4 NEW	世界足球 胜利十一人2015 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2015	Konami	体育	2014年11月13日	26,684 套	26,684 套
9	PSV NEW	电击文库 格斗巅峰 电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	2014年11月13日	25,607 套	25,607 套
10	3DS ↓	妖怪手表2 元祖・本家 妖怪ウォッチ2 元祖／本家	Level-5	角色扮演	2014年7月10日	21,086 套	2,863,976 套

这次日本榜除了两款百万级怪物之外全是新作，3DS集体退让。得益于《使命召唤 先进战争》与同时期发售的《光环 士官长合集》，XOne的销量重新回到了4位数。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
N3DS LL	38,457	-24.0%	415,199
PSV	19,301	+95.5%	934,797
PS4	15,537	+54.2%	796,635
Wii U	14,002	+192.5%	461,972
N3DS	13,373	-11.0%	163,105
3DS LL	9,172	+1.0%	1,285,105
PS3	4,711	+1.0%	413,617
3DS	4,199	-6.6%	422,798
XOne	2,245	+337.6%	37,685
PSV TV	675	-0.4%	68,050
X360	91	-15.0%	9,067
PSP	25	0.0%	97,666

美国 USA TOP 10

统计期间 11月2日～11月8日

1 XOne NEW



使命召唤 先进战争
Call of Duty: Advanced Warfare

本周 1,293,397 套 累计 1,293,397 套

●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日

2 PS4 NEW



使命召唤 先进战争
Call of Duty: Advanced Warfare

本周 1,249,181 套 累计 1,249,181 套

●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	X360 NEW	使命召唤 先进战争 Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	765,471 套	765,471 套
4	PS3 NEW	使命召唤 先进战争 Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	390,788 套	390,788 套
5	3DS ↓	任天堂全明星大乱斗 for 3DS Super Smash Bros. for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	2014年10月3日	63,991 套	1,066,250 套
6	XOne ↑	刺客信条Ⅳ 黑旗 Assassin's Creed Ⅳ: Black Flag	Ubisoft	动作冒险	2013年11月22日	61,630 套	605,380 套
7	XOne ↓	日暮城狂欢 Sunset Overdrive	Microsoft Studios	动作冒险	2014年10月28日	55,013 套	193,253 套
8	X360 ↓	我的世界 Minecraft	Microsoft Studios	动作冒险	2014年10月3日	33,275 套	3,256,590 套
9	X360 ↓	NBA 2K15 NBA 2K15	2K Games	体育	2014年10月7日	26,564 套	303,109 套
10	PS3 →	我的世界 Minecraft	SCE	动作冒险	2014年5月16日	25,577 套	739,681 套

上一统计期内发售的Xbox One独占佳作《日暮城狂欢》首周销量为13.8万套，在本期降到了5.5万套，且在"年货"和促销的冲击下，这周就被挤到了第七。微软在为黑色星期五和年末准备的优惠中使出降价和捆绑套装的组合拳，Xbox One主机销量也因此剧增。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
XOne	262,063	+225%	3,969,417
PS4	155,118	+95%	5,049,265
3DS	55,043	+8%	13,141,935
X360	38,035	+69%	43,737,520
Wii U	27,191	+1%	2,961,828
PS3	16,490	+39%	26,352,285
Wii	5,683	+25%	41,604,914
PSV	4,008	+5%	1,864,044

上表中的PSP包括PSPgo的销量；日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

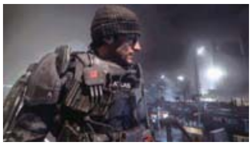
关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 11月2日～11月8日

1 使命召唤 先进战争

PS4 已发售1周



Call of Duty: Advanced Warfare

本周3,048,617套 累计3,048,617套

●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日

2 使命召唤 先进战争

XOne 已发售1周



Call of Duty: Advanced Warfare

本周 2,058,589 套 累计 2,058,589 套

●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日

3 使命召唤 先进战争

X360 已发售1周

Call of Duty: Advanced Warfare

●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日

本周 1,217,284 套 累计 1,217,284 套

4 使命召唤 先进战争

PS3 已发售1周

Call of Duty: Advanced Warfare

●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日

本周 1,087,596 套 累计 1,087,596 套

5 任天堂全明星大乱斗 for 3DS

3DS 已发售9周

Super Smash Bros. for Nintendo 3DS

●Nintendo ●动作 ●2014年10月3日

本周 131,074 套 累计 3,387,630 套

6 FIFA 15

PS4 已发售7周

FIFA 15

●EA ●体育 ●2014年9月23日

本周 130,253 套 累计 3,638,318 套

7 FIFA 15

PS3 已发售7周

FIFA 15

●EA ●体育 ●2014年9月23日

本周 112,355 套 累计 2,585,238 套

8 日暮城狂欢

XOne 已发售2周

Sunset Overdrive

●Microsoft Studios ●动作冒险 ●2014年10月28日

本周 91,647 套 累计 321,386 套

9 刺客信条Ⅳ 黑旗

XOne 已发售51周

Assassin's Creed Ⅳ: Black Flag

●Ubisoft ●动作冒险 ●2013年11月22日

本周 79,250 套 累计 971,569 套

10 我的世界

PS3 已发售26周

Minecraft

●SCE ●动作冒险 ●2014年5月16日

本周 77,714 套 累计 1,968,634 套

在全球范围内，家用机版本的《使命召唤 先进战争》首周即售出了超过 741 万套，并且刺激相应的四个平台的主机销量增长，战斗力依然不容置疑。在促销套装的带动下，Xbox One 销量涨幅最大，对应版本的《刺客信条Ⅳ 黑旗》也顺势冒了上来。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	555,726	+65%	13,904,751
XOne	476,336	+122%	7,164,691
3DS	218,197	+9%	46,146,797
PS3	69,639	+26%	83,742,059
X360	67,384	+59%	83,501,427
Wii U	61,992	+8%	7,358,843
PSV	27,551	-2%	9,064,944
Wii	14,689	+24%	100,862,448

首周销量对比

美国榜 第1位

使命召唤 先进战争

XOne PS4 X360 PS3

●2014年11月4日 ●黄金眼评分：26

3,698,837 套 ↓10%

近未来、高科技、商业化的战争成为了《使命召唤》最新作的大背景，在第一次看到预告片之后相信不少人都被其全新面貌惊艳了一把。《使命召唤 先进战争》是该系列的第十一款正统续作，同时也是首款由 Sledgehammer Games 担当主力开发团队制作的“《使命召唤》系列”作品。游戏的高科技概念层出不穷，身穿外骨骼强化身体能力的设定融入了全新的跳跃等移动方式之中，带来了有别于以往的战斗体验。值得一提的是，本作的过场 CG 几可乱真，水准极高，其中凯文・史派西的演技更是让游戏的战役剧情精彩纷呈。



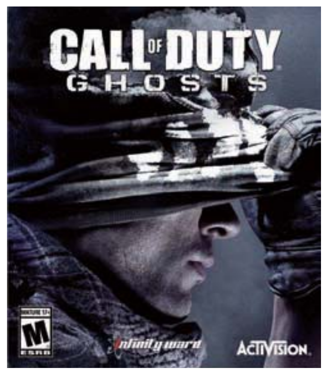
使命召唤 幽灵

XOne PS4 X360 PS3

●2013年11月9日 ●黄金眼评分：25

4,105,335 套

由 Infinity Ward 制作的《使命召唤 幽灵》首先在 PS3 和 X360 平台上发售，不久之后也作为首发护航大作，分别登陆了次世代主机 PS4 以及 XOne。而次世代版本除了更优质的图像表现之外，还在多人模式支持的人数上有所提高。游戏加入了全新的灭绝模式，在多人模式中也新增了战队系统，整体耐玩度大增。《使命召唤 幽灵》长期占据榜单席位，从美国榜的首周销量对比来看，其佳绩甚至让后辈也略显逊色。



劲作销量走势

任天堂全明星大乱斗 for 3DS

3DS ●Nintendo ●动作 ●2014年9月13日

累计3,387,630 套



周数	全球周销量（套）	升降幅
1	958,317	–
2	321,457	–66.50%
3	116,157	–63.90%
4	963,014	+729.10%
5	346,816	–64.00%
6	225,796	–34.90%
7	172,748	–23.50%
8	152,251	–11.90%
9	131,074	–13.90%

新闻资讯 NEWS & CONTENTS 排行榜

更多高清矢量杂志下载http://www.qikzj.com

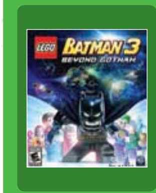
黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW


COSER：初心者
出自《口袋妖怪Ω红宝石/α蓝宝石》
友情客串Ruby&Sapphire

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

乐高蝙蝠侠3 超越哥谭
LEGO Batman 3: Beyond Gotham



PS4/PS3/XOne/X360/WiiU

23

■WB Games ■动作冒险
■2014年11月11日 ■美版

[游戏简介]本作是“《乐高蝙蝠侠》系列”的第三作，游戏的舞台不再是局限于哥谭市，蝙蝠侠将与其他正义联盟的超级英雄们联合起来，对抗邪恶的布莱尼亚克。游戏注重解谜，可选角色超过150名，玩家还可以自订这些角色的服装颜色等。此外，本作支持双人合作，可以与好友一起游玩。



游戏的画面水准与系列其他作品一样，不过次时代版的建模要精细不少。原创剧情十分有趣，过场CG也属于高水准，几乎涵盖所有DC漫画作品的可用角色也会让DC漫画迷们大呼过瘾。**不过游戏并未改变“《乐高》系列”的传统玩法，解谜与收集也没有跳出老套路，玩过系列前作的玩家可能会略感乏味。**

游戏最大的卖点应该就DC旗下的超级英雄了，除了标题中的蝙蝠侠外，超人、绿灯侠、闪电侠等众多经典角色都可以选择，原创剧情轻松搞怪，从服务粉丝的角度来说无可挑剔。不过游戏玩法还是“《乐高》系列”的老一套，无论是解谜还是流程推进都没有太大的新意，对题材无爱的话可能很快就会厌烦。

如果光从出场角色数量上来说，这款作品甚至可以被称为“乐高正义联盟”，所以对于漫画粉丝来说可以算是非买不可。不过从游戏机制上来讲，虽然有一些有新意的地方，总体还是维持着“《乐高》系列”的模式，能够换装的角色每一个的服装都大同小异，所以玩久了还是会感到新意不足。

刺客信条 叛变
Assassin's Creed: Rogue



PS3/X360

22

■Ubisoft ■动作冒险
■2014年11月11日 ■中文版

[游戏简介]《刺客信条 叛变》的故事讲述青年刺客谢伊成为圣堂骑士的过程，在剧情的最后本作还接上了《刺客信条 大革命》的开头。本作的系统融合了系列历代作的特色，战斗方面与前作《刺客信条4 黑旗》相比变化不大，只是做了小幅度的调整与强化，不过拥有非常丰富的收集要素。



本作的系统可以看做是历代作品的杂糅集合体，也因此让本作的探索变得更加有意思。剧情从另一个角度完善了整个世界观，美中不足的是流程偏短。战斗的节奏与前作相同，不过细节上有些变化。本作的帧数还算流畅，不过有时候会遇到卡在场景里无法动弹的BUG就比较让人着急。

剧情上很好地衔接了3代与4代是本作最大的优点，主人公由刺客转变为圣殿骑士的设定也很有新意。画面水准沿袭了4代并未有提升，海战系统在4代基础上有一定强化，但整体玩法没有改变。本作可以看做是4代的强化版，整体上没有什么新意，但想要补完剧情或是没有玩过“《刺客信条》系列”的玩家可以一试。

本作不论是游戏方式还是内容方面都与《黑旗》相似，有些甚至直接沿用，甚至连缺点以及各类BUG也被“完美”继承下来。新增的冰川雪原环境并未给游戏带来多少有趣的内容，之前让玩家颇为期待的扮演圣殿骑士也只是让本来就很无双的战斗更加明目张胆，剧情安排和演出也较为生硬，完全是一款不思进取的作品，

刺客信条 大革命
Assassin's Creed: Unity

视频黄金眼



PS4/XOne

热血推荐

24

■Ubisoft ■动作冒险
■2014年11月13日 ■中文版

[游戏简介]以法国大革命时期为背景的本作从公布初始就被推到了风口浪尖之上，全新的物理引擎使得本作能够完成万人NPC这一艰巨的任务。本作在很多地方都做出了尝试，例如取消了经典的躲草丛设定，改为利用掩体进行躲藏，新增的爱情元素也让游戏在剧情表现上多了些感染力。



同屏人数几何倍数增加带给玩家最直观的感受就是帧数的不足，好在官方后续的补丁使得问题有所改善。本作的优点和缺点同样鲜明，新增的辅助任务杀敌使得游戏多了些刺客的韵味，技能解锁等新系统的加入令游戏的玩法更为多样。**游戏在场景美工刻画上可谓登峰造极，美轮美奂的建筑辅以动人的音乐令人印象深刻。**

本作有着完全超越系列之前的画面水准和城镇规模，丰富的场景细节完美还原了那个时代的生活环境。攀爬和跑酷加入了大量新动作使整个过程更加流畅，战斗系统上的细微调整使得无脑防反成为历史，武器选择和技能搭配让每一位玩家都能战出自己的风格，唯独帧数问题稍微影响了游戏体验。

游戏在之前宣传中承诺的一切，几乎都一一兑现了，画面或许没有那么夸张，但绝对够得上次世代水平，攀爬系统的改革和多人合作的元素都非常令人满意，整体系统的进化也诚意十足，但糟糕的优化和大量的BUG毁掉了这个将会奠定系列在次世代全新地位的佳作，除了令人遗憾，还是令人遗憾。

职业进化足球 2015
Pro Evolution Soccer 2015

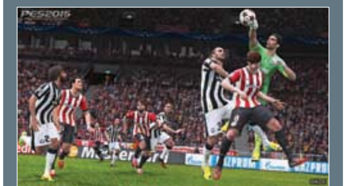
PS4/PS3/XOne/X360



黄金珍藏 27

■Konami ■体育
■2014年11月13日 ■美版

[游戏简介] 虽然由于官方授权以及宣传等问题导致《PES》系列近几年一直处于被对手打压的状态，但仍然有不少玩家坚守在"实况"阵营。前作使用了小岛组研发的 FOX 引擎后获得了玩家褒贬不一的评价，经过一年的磨砺，科隆展上本作获得了极高的评价，正式版也同样如此。



虽然已经转投 FIFA 阵营好多年，但《PES》系列还是每作都会尝试。如果用一句话概括本作的话，那就是熟悉的"实况"又回来了。盘带时扎实的踩踏感以及射门时厚重的力道都曾是系列引以为傲的元素，游戏各方面都得到了应有的进化，美中不足的就是网战部分缺乏新意，但联机流畅度令人满意。

比赛时球员盘带的出色手感令人印象深刻，队员的 AI 也比之前提升很多，进行补防等动作时更加容易。二过一等进攻配合极其流畅，直塞球效果削弱后使得平衡性增强。比赛节奏把控得比较到位，传球和射门的高精准度使得比赛极具观赏性。但球场整体的气氛烘托稍显逊色，画面细节部分也有待提高。

比起在 TGS 上试玩的版本来看，游戏的操作手感已经接近完美。短传配合时有种动作游戏中"拳拳到肉"的感觉。线上大师联赛更名为 Myclub，配置球队时的玩法更加丰富，足以抹杀玩家大量时间。皮球的运行轨迹更加真实，进而增大了带球过人时的难度。自动跟防系统依然实用，对于初学者来说很容易上手。

电击文库 格斗巅峰
电击文库 FIGHTING CLIMAX

PS3/PSV



热血推荐 24

■SEGA ■格斗
■2014年11月13日 ■日版

[游戏简介] 本作是电击文库创刊 20 周年的纪念作品，由街机移植到家用机。游戏中登场的角色均来自电击文库人气作品，也有少量 SEGA 的游戏角色。游戏为采用援护制的 2D 格斗，可使用 14 名主要角色和 23 名援护角色。所有招式均来自原作，独有的王牌系统能最大限度地展现角色魅力。



由法式面包代工的本作，各方面都称得上是中规中矩，绝非骗 FANS 钱的平庸作。**尽管只是首部作品，但系统方面十分成熟，王牌、援护等系统不仅很好地体现了原作风采，而且保证系统有一定的深度。**不同作品的角色吐槽也很有意思。平衡性方面部分援护过于强力是个问题。

为了让 FANS 加入游戏行列，本作大幅降低了系统的入门难度。出招指令大量简化、高效易出的相杀招式、一键连打的快捷连段等，对初学者可以说十分友好。不过作为一款格斗游戏，本作依然保持着同类作品所应有的深度，援护的呼出时机、BLAST 发动和超必杀槽的管理都有着很大的学问。[掌机王 SP 白菜]

本作的整体手感尚佳，没有过于复杂的连段操作，但角色之间的平衡性欠妥，很多强力型角色的实力真可谓是压倒性的。不过对于喜欢原作的玩家而言，一定能从中获得不一样的乐趣，游戏很好地还原了不同作品中的经典场景及人物招式，特定角色之间还会发生有趣的对话。不过说实话，可用角色实在是太少了。

龙之世纪 宗教审判
Dragon Age: Inquisition

PS4/PS3/XOne/X360



黄金珍藏 27

■EA ■角色扮演
■2014年11月18日 ■美版

[游戏简介] 在《龙之世纪 宗教审判》中玩家将会扮演一位手上有着幽幕印记的英雄：审判者，带领着 9 位同伴和审判所这个重建的古老组织，对抗大反派古人和他旗下的邪恶军队。玩家能够从四个种族和三个职业中各选一个组合成自己的角色，还能够自定义其外貌、声线和名字。



Bioware 再次为喜欢美式 RPG 的玩家们带来了一场难忘的奇幻之旅！次世代版画面非常出色，场景多样且颜色丰富，人物细节描绘同样让人印象深刻。各色的种族和职业绝对能满足不同口味的玩家，整个游戏世界的规模异常庞大，遍布的各种任务能让玩家始终保持着探索的欲望，剧情方面秉承了系列一贯的风格及水准。

不得不感叹，自本系列首作以来，已经好久没有玩到过这么纯粹而庞杂的王道欧美 RPG 了。游戏各张地图都有开放世界元素，战斗系统融合了系列首作和第二作当中的优点，消耗品系统的改革更是令人满意，而且同伴数量众多，个性十足。可惜游戏剧情过份王道，缺乏悬念和出人意料的曲折。

长达 80 小时的主线剧情非常厚道，合共超过 200 小时的游戏内容更是让人玩得停不下来，**技能系统的改革让本作的战斗变得更快节奏也更刺激，必杀技的引入更是让游戏带上了一点 ACT 的味道。**但要说到缺点，一些不太合理的人物碰撞效果和某些无伤大雅的小 BUG 还是让本作显得白璧微瑕。

孤岛惊魂4
Far Cry 4

PS4/PS3/XOne/X360



热血推荐 25

■Ubisoft ■主视角射击
■2014年11月18日 ■美版

[游戏简介] 本作是"《孤岛惊魂》系列"的最新作品，游戏讲述了名为 Ajay Ghale 的男子，在位于喜马拉雅山脉的神秘国度 Kyrat 对抗暴君 Pagan Min 的故事。除了主线游戏内容外，游戏提供了丰富的多人对抗模式，还可以在地图搜索器中寻找玩家自制的地图游玩，增加了游戏的耐玩度。



游戏本身非常优秀，但是几乎所有优点都是继承前作，包括险恶的自然环境，丰富的沙箱要素和一个存在感十足的强大反派，而在游戏锐意求新的地方，却显得有点拿捏不稳，例如野生动物显得过份强大，标志性动物大象有时候甚至可以在没有受到引导的情况下自己打下一个敌人营地，让人哭笑不得。

游戏的整体框架与《孤岛惊魂 3》十分相像，但在这个基础上，游戏的画面得到的大幅的进化，特别是光影效果有了显著的提升。Pagan Min 这个反派的表现为游戏增色不少，可惜游戏的剧情相对平淡，代入感不够强烈。剧情分歧选项的设计相当出色，分歧双方看起来都各有道理，玩家往往难以选择。

游戏整体的玩法与三代类似，在大地图中火拼的感觉非常刺激。打猎系统很好地保留下来，在场景中闲逛时突然出现的猛兽会让人产生身在野外的错觉。**新增的飞机元素颇为实用，利用种类丰富的技能玩弄敌人时成就感十足。**剧情表现方面缺乏张力，新 BOSS 在性格刻画上也不如前作的 VASS 给人印象深刻。

更多高清矢量杂志下载http://www.qikzj.com

小小大星球3
LittleBigPlanet 3

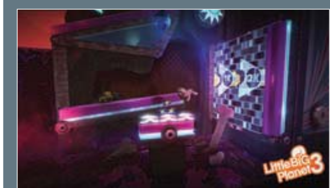


PS4/PS3

热血推荐 25

■SCE ■平台动作
■2014年11月18日 ■中文版

[游戏简介]《小小大星球》系列”最新续作，本作除了历代的主人公布娃娃之外，还新增了三只可爱可操作的新角色，在多人模式中可以发挥不同角色的特点合力通关。游戏支持通过PSN 网络跟其他玩家进行 4 人联机，自创关卡以及跟其他玩家分享等系列特色也被保留了下来。



游戏保持了一贯充满幻想和奇妙的风格，新增角色都相当有个性，但可惜单机部分只能在专属关卡中使用。**挑战关卡的玩法非常丰富。游戏的主线流程略短，但是隐藏要素多，无伤过关也有一定难度，适合喜欢挑战的玩家。**联网的时候如果网络不好，读盘也会拖得很长，这是本作的一大不足。

本作依然有着非常精美的关卡设计，自制关卡工具也为游戏带来的无限的可能性。而新引入的道具、四名能力各异的角色以及合作模式等，本应是游戏的亮点所在，但过分强调角色合作有点矫枉过正的感觉，使得游戏有种强烈的限制与割裂感，系列老玩家们多少会有些不习惯，而时不时出现的 BUG 也比较令人头疼。

《小小大星球 3》的趣味性和创新在前作基础上再次有所提升，舞台的设计十分出彩，收集虽然很难但是过程很有意思。关卡设计模式的自由度与前作相比再次得到进化，利用现有的素材来制作出自己喜欢的游戏类型非常有意思。挑战类的地图难度不小，不过机关和场景的设计都别出心裁，玩起来也十分尽兴。

真·三国无双7 帝国
真・三国无双7 Empires



PS4/PS3/XOne

17

■Koei Tecmo ■动作
■2014年11月20日 ■日版

[游戏简介]以《真・三国无双 7》为蓝本，增加了策略要素。玩家可扮演三国时期的任一武将，以在野人士、配下、君主的不同身分，体验成王败寇的独特滋味。系列惯有的自定义武将要素被发扬光大，这次还能自定义军旗、军马、士兵和剧本。游戏还支持在线游戏，可下载其他玩家的数据。



画面一如既往地差，读盘速度勉强凑合，存盘速度令人满意。政略方面有所加强，秘计的加入让战斗更有乐趣。但没有多周目继承的设定，而且缺乏起码的数据统计，每次开始游戏都是 NEW GAME，简直让人不想重复游戏。不知设计者是怎么想的，“《帝国》系列”最差之名非本作莫属。

游戏的画面即便是次世代版也相当不堪，尤其是动作做得很僵硬滑稽，明显属于投入资源不足的作品，可以说是拉低了《无双》的平均水准。这次加入的新要素“疲劳”在多次战斗后会降低武将的能力值，加上强制性侵略或者防卫的流程，造成了对游戏的一种限制，玩起来会比较容易烦躁。

如果对特定武将特别有爱的话，本作应该能最大限度地满足你。不仅是玩法多种多样，还可以和心仪的角色拜把子或结婚，还有生孩子这种喜闻乐见 / 丧心病狂的设定，实在令人欢呼雀跃。武器设定是个败笔，不能自由打造，还不能继承到下一周目，追求动作要素的人可能会失望，总体而言游戏的素质还有待提高。

口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石
ポケットモンスター オメガルビー/アルファサファイア



3DS

热血推荐 26

■Nintendo ■角色扮演
■2014年11月21日 ■日版

[游戏简介]本作以第六世代的系统为基础，对 12 年前的 GBA 版进行全面重制。游戏保留和扩充了华丽大赛、秘密基地等要素，继续改良第六世代的基本系统，新增多功能导航、加入自由移动的空中场景和更多可以 MEGA 进化的精灵，并揭开 MEGA 进化的谜团。



精灵图鉴和新的导航系统结合非常成功，不仅让人对“野生精灵”兴趣大增，而且重新激发了玩家培育和交换精灵的欲望。剧情的演出和细节较前作略有进步。虽然有新增的原创剧情，后期要素也足够丰富，但是对原作和第六世代特色（比如战斗边疆和换装）的割舍还是让人感到些许遗憾。

重制版沿用了《口袋妖怪 X・Y》的引擎，画面水准相当，场景细节上完美还原了 GBA 版，重新编曲的 BGM 十分良心。系统在 GBA 版的基础上加以强化，众多新 MEGA 的加入让老玩家也能有新鲜感，而史上最全的神兽阵容也使新玩家省去了不少麻烦。未能收录《口袋妖怪 绿宝石》中的战斗边疆是一大遗憾。

这次的重制版实在是太良心了。画面的进化和细节的还原都令人十分满意，新剧情、新 MEGA 进化等众多新元素的引入，让人感觉到这是一款以新作规格来打造的作品。角色移动时镜头拉的稍远一些，整体观感比《X・Y》要舒服不少，不过即便是在新 3DS 上，在战斗中开启裸眼 3D 依然会有掉帧的现象出现。

任天堂全明星大乱斗 for WiiU
Super Smash Bros.for Wii U



WiiU

黄金珍藏 27

■Nintendo ■动作
■2014年11月21日 ■美版

[游戏简介]任天堂的看家大作终于登陆次世代主机平台。画面质量大幅提升，最大参战角色 52 位，支持最多 8 人同屏游戏！众多的原创模式就算是系列老玩家也会玩得不亦乐乎，而与 amiibo 玩具的结合则让本作的耐玩度更上一层楼，绝对是每一位 Wii U 玩家不可错过的必玩之作！



相比起之前的 3DS 版，画面的提升自不用说，新增的大规模地图下就算是 8 人同时对战游戏的帧数也非常稳定，在这样混乱的场面下玩家才能体会到“乱斗”的真正含义！游戏还新增了大量的玩家自定义要素，从模式类型到游戏角色甚至连对战场地都可以自己创作，保证让每一位玩家都可以玩出自己独有的风格。

毫不夸张的说，只有玩过 Wii U 版后你才能体会到大乱斗真正的魅力。角色们充满个性的招式、场景的细节变化都等能观察得一清二楚，操作舒适度也得到大幅提升，我们可以全身心地投入战斗中。Wii U 版支持最多 8 人混战，比起 3DS 版可谓乐趣翻倍，不过由于缺乏明显的标示，同场人物过多时很容易找不到自己的角色。

这是一款让所有人跃跃欲试的游戏，也是让任何一个玩家都能找到回忆的游戏。**庞大的内容和耐玩的要素体现了超高的完成度，而且独占的新模式跟 3DS 版有所区分，未来甚至还有 DLC 角色。**硬要挑剔的话，多人游戏时角色缩得太小，难以判断状况，以及网络对战时的延迟算是两个毛病。





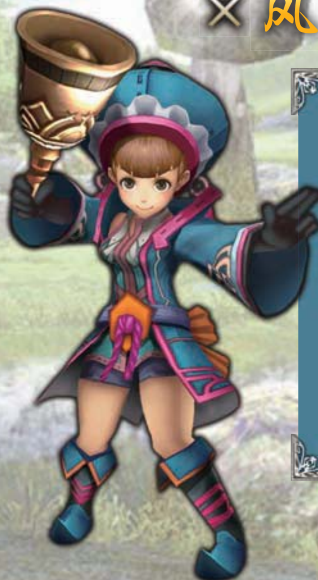
在上次介绍时，本作公开了第一只原创的召唤兽森林仙艾德律阿得斯，那肥胖硕大而丑陋的外形着实把人吓得不轻，而日前另一只原创召唤兽也已经登场。另外，通过神力进行的换装系统也确认会有不少经典角色外观可以使用。下面就来看看这款另类的共斗游戏都有哪些新情报吧！

文 初心者　美编 小瑟

最终幻想 冒险者		Square Enix	动作角色扮演
3DS	ファイナルファンタジー エクスプローラーズ		日版
	2014年12月18日	本地1人，局域网2~4人，在线2~4人	对应年龄：12岁以上
	售价为5800日元		

新职业

×风水士



本作中的风水士职业掌握各种奇术，虽然技能偏向于输出，但是也有支援型的辅助技能，比如“衰弱”，施展之后在一定范围内的敌人会更容易被附加异常状态，而且效果和持续时间都会增加。风水士在使用符文攻击命中的同时，魔力也会上升，另外，风水士还能设置拥有各种特殊效果的陷阱，这些技能都使其战斗风格显得与众不同。





▲风水士设置“火炎地雷”，踩中地雷的敌人将引发范围伤害并附着火伤状态。



▲风水士独有的技能“落穴”，接触这种陷阱的敌人会被定身，但是陷阱在一段时候后没有触发的话会自动消失。

×机工士





▲“驱动”是机工士的独特技能，发动之后其他技能的间隔时间就会缩短，而且还能减少AP的消耗。



■机工士的“十字炮火”能够削减敌人对自己的仇恨值，顺便使其进入混乱状态。



▶机工士的技能中有不少影响AP值的枪弹，“能量吸收”就是其中一个。射出去的子弹会同时吸收AP。

以枪支为主要武器的机工士属于远距离的攻击手，其弹药不仅仅用作物理攻击，释放高速的连射或投下大范围的炮弹，而且还能充当辅助手段，给敌人附加异常状态或者为自身能力进行强化。

更多高清矢量杂志下载http://www.qikzj.com



赤魔道士

赤魔道士是剑术技能和魔法技能均衡搭配的职业。“连续魔”是赤魔道士的一个关键技能，熟练运用的话可以将魔法攻击作为自己的主要输出方式。此外，AP越少攻击力越高也是这个职业的一大特征，如何随机应变采取不同的手段来进行输出，是赤魔道士的必修课题。





▲技能“连续魔”会使得连续施放魔法时几乎不需要咏唱时间。发动连续魔之后用其他魔法狂轰乱炸，是赤魔道士的一种基本战术，无论近战还是远程都能得心应手。



▲物理攻击方面，赤魔道士既有冲刺突击的连续技剑术，也有增加暴击的跳斩，机动性能相当不俗。



吟游诗人

吟游诗人在本作中依旧是辅助性质的职业，主要的武器自然都是乐器。他们在队伍的后方演奏歌曲音乐，从而提高队友的能力值。



▲吟游诗人的特技“唱歌”，在持续按键的时候就会一直唱下去，根据持续的时间会有不同阶段的效果。



▲“治愈之歌”跟白魔道士的自动回复技能类似。负责回复和增益的吟游诗人身兼重任，而且演奏的时候无法移动，需要同伴的护卫。

召唤兽



▲除了大剑攻击，天照还会使用镜子反射光线来攻击，而且身边也有勾玉一样的浮游物件。相信这都是根据天照大神的三神器设计的攻击方式。



奥丁

骑士奥丁在本作中拥有两种武器，斩铁剑和永恒之枪的威力都十分惊人，他会随时切换两种攻击方式，将挑战者斩于马下。奥丁的战场位于飞空艇墓地的森林，骑着爱马斯莱布尼尔的他将会是冒险者们的一大难关。



■挥舞着斩铁剑策马而来的奥丁，这招自然是一击必杀，必须看准路线及时避开才能大难不死。



天照

以日本的太阳神为原型的原创召唤兽“天照”充满着神秘的谜团，而她的装束也设计成了日本和服的样子。天照的身后悬着七把大剑，毫无疑问这就是这只召唤兽的主要武器。除了用剑来攻击，天照大神还会各种高速移动和变幻多样的招式，对付起来将会非常棘手。



利维亚桑

对于支配大海的召唤兽利维亚桑而言，无论是远程攻击还是近距离攻击，亦或是大海啸这样的范围攻击都不在话下。经常潜伏在海里的利维亚桑一旦跃出水面，冒险者们就该提高警惕了，因为它的袭击通常会带来冰冻的异常状态，并用细长的身躯给予入侵者沉重的打击。

水晶动力

《最终幻想 冒险者》的战斗系统中除了 HP 和 AP，还有第三种能量值，也就是上次介绍过的“共鸣”（レゾナンス）。共鸣的数量显示在画面的左上角，在使用技能以及和队友连携攻击敌人的时候，共鸣的数值会慢慢变大。当达到一定值后继续积攒共鸣，就会解放“水晶动力”（クリスタルドライブ）的选项，共鸣值越高，出现的水晶动力选项也就越多，而这就是本作战斗系统的基础和关键点之一。

派生技能



在施展水晶动力的时候，有可能会看到技能菜单的颜色发生了变化，这时就可以使用预先学到和装备好的派生技能了。

派生技能的出现概率会根据共鸣数值的大小而改变，而这些技能的作用就是在原有技能的基础上增加各种特殊的效果。比如使技能的范围变大，或者使一般的伤害性技能附有定身之类的异常状态，而且同一个基本的技能还会有不同的派生分支，可见本作在技能系统上的自由度非常高。



▲共鸣的数字变成了红色，准备发动水晶动力。

召唤兽力量+历代角色换装

上次释出的情报中提到了与召唤兽和经典角色变装相关的“神驱”（トランスドライブ）状态，发动神驱需要蓄满神力（トランス，意为变身）。目前可以得知神驱借助的力量正是来自于召唤兽和历代角色。在神驱状态下使用技能时，就有机会看到发动“必杀技”的提示，而这种必杀技就是特殊的一种水晶动力。发动必杀技的条件其实还有一个，就是在任务之前要装备好相应的“魔石”。根据魔石的种类，冒险者既可以使出召唤兽的必杀技，也能在变成经典角色之后，使用他们的招牌技能！





▲优娜使用的是“大乱舞”，提达则是使用原作的增驱技能“水斗球王牌”。而缇娜和巴兹也确认会登场。

新手任务

游戏的体验版已经开始提供下载，而这次官方也公布了新手任务的流程概要。

一开始剧情要求我们获得冒险者联盟的支部长希德的许可，才能加入组织。跟大多数共斗类游戏相似，在接到任务之后就可以离开据点打猎了。新手任务中除了消灭指定数量的怪物，还可以顺路挖掘矿石和拾取各种素材用来制作装备。而在任务结算界面，可以看到 CP（水晶点数）的存在，并且 CP 会有倍率奖励。从技能需要消耗 CP 来学习这点来看，应该是属于经验值一类的设定，角色的基本能力并不依赖于角色等级，而是主要靠装备来提升。





▲本作的希德看起来像个印度大叔……

更多高清矢量杂志下载http://www.qikzj.com



FINAL FANTASY XV

不知不觉，《最终幻想XV》已经成为了一大雾件。每年谈起《FF15》的消息时，玩家们的口气中都会带着一点戏谑，戏谑中又带着那么点无奈。这款从公布至今已经过了8个春秋的作品如今已快要升华成为一种“信仰”。SE自然也明白这一点，而正是这份自知之明也让我们在TGS后突然频繁看到了本作的身影。前不久，在SE的直播会上，我们看到了本作关于地图和战斗的新情报，虽然说不上丰富，但是也足够让期盼已久的玩家们解馋了。

文 大汉
美编 心の永恒

最终幻想 XV		Square Enix	角色扮演
多机种	Final Fantasy XV		日版
	发售日未定	本地1人	对应年龄:未定
	PS4/Xbox One版售价：未定		

基于现实的幻想故事

在之前的报道中，我们已经看到本作类似“公路电影”的游戏叙事。本作一直以“基于现实的幻想故事”作为基调制作，所以加油站自然是其中不可缺少的一个元素。在加油站休息时可以获得情报、补给道具等。同时因为游戏有即时天气系统，夜晚或者是恶劣天气下的野外会变得异常的危险，呆在加油站中过夜是最佳的方案。

本作是一款具有生活气息的《FF》，开发团队表示希望能够在本作中展现出与系列以往作品不同的风貌来。比如长时间的跑动会让同伴们气喘吁吁，在不同的情境下同伴与主角也会展开简短的会话交流。在人物刻画方面，作为主角的诺克特因为是王子，所以会比较优雅的喝咖啡；眼镜小哥伊格尼斯料理意外的会很拿手……这些细腻的人物描绘的确是系列以往作品中不曾出现过的细节。


■路过的加油站完全就是现实的加油站场景。


■按照制作人的说法，这里能够看到的风景都是能够探索的。


■身材魁梧的格拉迪奥体力可能没有想象中好哦！

另外，游戏的地形十分丰富，河川大海自然是不计其数。这里也将追加钓鱼要素，能够让玩家在游戏中悠闲地垂钓。嘛，想必钓鱼应该会和收集要素挂钩了吧……

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN：TETSUYA NOMURA

本格RPG的开放世界

本作是系列首次尝试开放世界叙事，虽说是首次，制作团队的野心并不小。从官方的演示中我们看到，本作的可探索范围十分辽阔，让人叹为观止。从一望无垠的大草原到郁郁葱葱的森林山脉，无论是参拜殿堂庙宇还是造访民间小屋，这一切的体验在本作中都将获得最大程度的还原。

开放的世界不仅意味着开放式的地图，还意味着生态环境的动态化。游戏中的一切会随着时间的流逝发生变化。清晨会有小动物在林间穿梭，系列经典的陆行鸟也能在其中看到；白天的野外会有温顺的大型草食动物出来觅食，但是轻易接近的话很有可能会遭到攻击，这些怪物有自己的觅食和生态习惯，宛若一部《动物世界》；到了夜间，魔物类敌人会从洞穴中倾巢而出，成为主角一行最大的威胁。夜间的可视度十分有限，这也成为了魔物类敌人突袭主角的最佳时间。制作团队推荐玩家夜间不要到处乱跑的原因恐怕也在此，当然，玩家们要是冲着打怪练级的目的则另当别论了。

另外，本作的敌方势力"尼尔福海姆"军会有巡逻兵乘坐飞空艇在地图周围四处巡逻，当发现玩家所操作的主角一行时便会就地降落并且展开战斗。这使得本作从探索、遇敌、战斗三个阶段一气呵成，实现真正的无缝体验。


■巨大的草食类动物，但是据说强到一靠近就会被秒杀。


■林间的早晨穿梭着陆行鸟。


■被敌军发现了，看来得打一场了。



新战斗要素——"幻影剑"

本作的战斗我们已经通过TGS的演示略知一二了，在游戏中玩家的战斗基本可以通过一键式的操作来解决，AI会根据玩家的站位、地形等自动展开行动。而在这次的演示中，我们了解到了主角诺克特的一个特殊技能——"幻影剑"（暂名）。

视频中可以看到，玩家在开启"幻影剑"之后，诺克特的身边会漂浮着一圈水晶般透明的剑，大小不一形态各异。在这样模式下，敌人的一般枪械攻击将被"幻影剑"化解，无法对主角造成伤害或是硬直。同时在这个状态下，主角能够使用瞬移，并且攻击速度会大幅上升，而每一次攻击敌人的同时，"幻影剑"也会对敌人造成追加伤害。使得画面效果变得异常的华丽，同时也实现了在本作还被称为《FFv13》时那段宣传片所展示的战斗效果。但按照官方的说法，"幻影剑"也并非是无限次使用的，很有可能会依靠某种道具或属性消耗来开启。

制作团队表示在目前的开发进度中，开启"幻影剑"后的空中攻击的动作还没有导入，可能还无法达到最华丽的演出效果，目前正在这方面加以完善。


▲正常状态下，主角是从"异次元"空间掏出剑和长枪等冷兵器对敌人进行攻击


■开动"幻影剑模式"后相当炫酷。


■之后的攻击不仅主角可以瞬移，攻击时也有幻影剑加势。

《制作团队的小花絮》

本作在开放世界的制作上确实花了不少功夫。游戏中有不少需要玩家爬山的桥段，制作团队为了展现出"爬山"的真实体验，展开了数次爬山体验之旅。众多累到不行的制作人员纷纷表示一定要将这样"劳累"的体验加入游戏中。

游戏的动态捕捉也得到进一步的强化。在以往的《FF》中，主角基本只有一个奔跑姿态。而在本作中，爬山和下坡等细微的动作也都能从游戏中表现出来，这也是本次制作团队中新加入的"接地感小组"的功劳。可能这样的表现在《未知海域》这样的动作游戏中已经司空见惯，但是在RPG游戏中却着实难能可贵。

关于游戏的发售日，制作人田畑端表示他们已经敲定了游戏的大致发售日，这个时间节点恐怕要比玩家们"想象中的"要晚一些。但不管是何时发售，相信各位玩家心中只有一个要求——好好做，莫辜负玩家8年的等待。

更多高清矢量杂志下载http://www.qikzj.com

文 哪尼 美编 小瑟

以无双之魂铸勇者之躯！

不得不说，《无双》系列”如今已然成了游戏业的“万金油”。无论是三国、战国这样的老本行，还是各种各样的动漫作品，甚至是《塞尔达》这样的第一方游戏，一切皆可无双化。因此当《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》公布时，想必大家都已经见怪不怪了。虽说本作没有直白地冠上“勇者无双”这样的名号，不过当 ω-Force 的 LOGO 出现的那一刻，玩家们其实早已心知肚明——还是原来的配方，还是熟悉的味道。那么当国民级 RPG 遇上国民级割草游戏，能为玩家们带来什么样奇妙的化学反应呢?



DRAGON QUEST HEROES
ドラゴンクエストヒーローズ
闇竜と世界樹の城

多机种	勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	Square Enix	动作
	ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城		日版
	2015年2月26日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS3、PS4版7800日元		

勇者之躯，为世界和平而战



艾尔赛泽（エルサーゼ），原本是人类与怪物友好相处的和平国度。但是某一日，怪物们突然性情大变，浩浩荡荡地怪物大军开始袭击人类，对王国形成巨大的威胁。这个时候，艾尔赛泽的亲卫队队长阿库特（アクト）与梅娅（メーア）挺身而出。为了取回怪物们原本的善良之心，也为了让艾尔赛泽再度回复和平与繁荣，他们与各地的同伴一起行动起来。而等待着他们的，又会是什么样的挑战?

虽说是一款强调动作性的新作，但充满魅力、波澜壮阔的故事也依然存在，喜欢 DQ 系列的老玩家们完全不必担心。以全新的形式，来体验全新的剧情吧。

▼正在思考着什么的阿库特



▼浩浩荡荡的魔物大军





一望无际的草原，广阔荒凉的沙漠，又或是环绕着不详气息的森林，本作中有非常丰富的冒险舞台等待着玩家去征服。



据点艾尔赛泽

游戏中的据点——艾尔赛泽，是一座围绕着参天巨树而建立起的国度，而它与标题中“世界树之城”有何种联系呢？

新角色参战

本作中将会有丰富的原创角色，人物设定方面依然是由大家所熟悉的鸟山明负责，老玩家们一定会倍感亲切。而借助于次时代主机的强大表现力，游戏中完全 3D 化后的角色形象，相信也会带来不一样的新鲜感。

主人公 在游戏中，玩家在男女主人公中选择其一成为主角，而未被选上的一方并不会就此消失，仍然会活跃于故事中。

智勇双全的亲卫队长

阿库特（アクト）
CV：松坂桃李



艾尔赛泽城中国王亲卫队的队长，在这个“人”与“怪物“和平共处的世界中，阿库特一直过着安稳平静的日子。不过以某件事为契机，怪物们集结成军向王国发起了袭击。面对声势浩大的敌人，阿库特毅然挺身而出，而这个原本和平的世界，又将迎来什么样的变化？







◀运用华丽的技能和魔法，将敌人一扫而空

无双之魂 一骑当千的勇者

从官方目前公布的游戏截图以及宣传视频中，我们都可以深切地感受到一骑当千的无双之魂——压倒性的敌人数量、以及临场感十足的战斗场面，这些《无双》系列”经典的表现方式在次世代画面的渲染下显得魄力十足。而“《勇者斗系列》系列”中传统的技能与咒语等也将通过更动作化的形式进行展现，可谓是融合了两大系列的精髓。

RPG 的升级要素在本作中亦有体现，角色的能力会随着等级的提升而不断提高，即便是不擅长动作游戏的玩家亦可以体会到其中的乐趣。借助于丰富多彩的招式动作，尽情与逼近的怪物们一决高下吧！



▲面对数量庞大的敌人，阿库特毫不退缩

无所畏惧的女剑士

梅娅（メーア）
CV：桐谷美玲



本作中的另一名主人公，阿库特的青梅竹马，同样也是王国亲卫队队长。面对突如其来的异变，梅娅与阿库特一同奔赴战场。由于对自己的实力充满了自信，因此在战场上总是无视阿库特的战术安排，无所畏惧地向前突进才是她唯一的信条。

其他重要角色

迪尔库（ディルク）
CV：银河万丈



心地善良的战斗之王

胜利的欢呼声，越来越高了！

统领着艾尔赛泽王国之人，虽然贵为国王却经常活跃于战场的最前线，与敌人们展开厮杀。这样的身姿也让他深得国民和部下的爱戴。



休里耶塔（ジュリエッタ）
CV：小松未可子

魔法大发明家

全部都已经解析明了

担任魔法研究所的所长，是个非常年轻的天才科学家。而她也毫无保留地运用自己的才能，在各种各样的场合中为主角提供支援，比如在战斗时给予一些非常有用的发明品。



霍米隆（ホミロン）
CV：钉宫理惠

与人心意相通的荷依米史莱姆

我……我知道了，我会努力的！

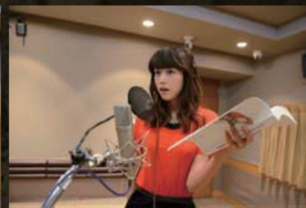
和主人公们一同行动的魔物，性格上比较胆小。头顶上的皇冠是它独特的标志，无论何时都不离身。

拒绝沉默！豪华声优阵容确定

“《勇者斗恶龙》系列”中的角色一直是没有语音的，对于同样没有语音的“《塞尔达》系列”，《塞尔达无双》的做法是保留原汁原味的体验。而本作的做法则截然相反，游戏主角以及系列历代的角色们都将开口说话，这不仅是“《勇者斗恶龙》系列”首次对应语音，并且大牌声优云集，阵容十分豪华——花泽香菜、钉宫理惠、泽城美雪、神谷浩史……等等，都会参与游戏的配音演出。



▲为主角阿库特配音的松坂桃李



▲为主角梅娅配音的桐谷美玲



▲配音COS两手抓的中川翔子

系列经典角色大集结

系列的诸多经典角色都会在本作中登场，能够以这样的方式再次与他们重逢，感觉真是非常奇妙。不过历代的主角们则不会出现，玩家可以在游戏中获得相应的服装，并打扮成他们的模样进行冒险。

《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》



阿莉娜（アリーナ）

天真烂漫的公主大人

好嘞，鼓足干劲地上吧！

CV：中川翔子

某个王国的公主，天性顽皮的她总喜欢引起骚动。阿莉娜拥有非常罕见的武术，而为了试验自身的力量，她朝着更广阔的世界进发，踏上了冒险的征程。



克里夫特（クリフト）

仰慕着公主的年轻神官

公……公主大人，请注意安全啊！

CV：绿川光

打心底里爱慕着阿莉娜公主的年轻神官，虽然内心比较软弱，但为了公主，他也有着无论面对何种逆境都能迎难而上的强大信念。



玛妮雅（マーニャ）

魅惑的舞女

在我美丽的舞姿面前，无论是什么样的男人，统统都会完蛋的

CV：泽城美雪

以华丽的舞姿俘虏观众的人气舞娘，与生俱来好赌的天性是她的缺点。

《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》



碧安卡（ビアンカ）

可靠的大姐姐

必须尽快找到父亲和未婚夫才行啊！

CV：井上麻里奈

碧安卡是一家旅馆老板的女儿，虽说从小有着野小子一般的性格，不过女大十八变，长大后却出落得亭亭玉立。温柔而善良的她，总是尽全力去帮助遇到困难的人。



芙萝拉（フローラ）

清纯可爱的大小姐

只要大家齐心协力，那么胜利便在眼前。

CV：花泽香菜

出生于大富豪家中的千金大小姐，不仅有着可爱的外表，内心同样非常纯洁，为人十分正派。虽出身富贵之家，但她却有着勇于坚持信念的强大决心。

《勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地》



流浪的剑士

泰瑞（テリー）

这最强的剑法……你能看穿吗？

CV：神谷浩史

为了追寻世界上最强之剑而流浪于各地的纯粹剑客，他一心只为追求力量，因此总是避免与他人接触，在外界看来，他是一个孤高的存在。

《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》



继承了魔法才能的名门千金

杰西卡（ゼシカ）

我出众之处，可不仅仅只是容貌和身材哦

CV：竹达彩奈

出身于某个小村庄的名门之族，有着很高的魔法修为，对各种咒语的熟练程度甚至不逊于成人魔法师。杰西卡不仅才能出众，也有着傲人的身材与气质，对此她自己也是信心满满。



重视义理与人情的山贼

杨加斯（ヤンガス）

全部都交给我来解决吧

CV：立木文彦

原本是个山贼，但却因为某个理由而金盆洗手，改邪归正。虽然外表看上去有些粗犷邋遢，实际上却是个重情重义之人，对同伴可谓是两肋插刀。

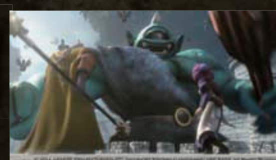
BOSS级怪物登场！

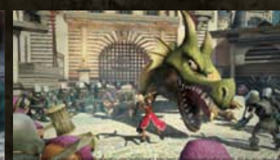


除了系列历代的角色之外，那些经典的 BOSS 级老对手们也将回归。压迫感十足的 BOSS 战将会是本作的又一大亮点，抛开以往你一刀我一爪的思维方式，这次我们要用更华丽的招式，再一次战胜它们！

狮王

在《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》中登场的强力 BOSS，以八只利爪和尖锐的牙齿展开连续进攻，想要回避并进行反击可并不容易。







还有更多的BOSS等待玩家挑战

©2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

游戏未至，主机先行

本作将会推出限定版的 PS4 主机——《PlayStation4 Dragon Quest Metal Slime Edition》，虽然游戏预定于 2015 年 2 月 26 日发售，不过限定版主机将会提前于今年的 12 月 11 日推出，游戏则会以下载码的形式随主机附赠。日版限定主机售价为 49980 日元（约合人民币 2600 元左右，未含税），港版售价为 3880 港币（约合人民币 3000 元左右）。由于日元汇率的持续走低，日版限定版在价格上显然更有优势，但想要原价购买到其实并不容易，港版虽然价格高一些，但在索尼香港的官方网站上即可预定，比起日版要方便许多。



限定版主机包含：

- 特殊银色涂装的 PS4 主机
- 特殊银色涂装的 DualShock4 无线手柄
- 金属斯莱姆造型的 USB 防尘盖
- PS4 专用原创主题下载代码
- 《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》日文版游戏下载代码（可在发售日的前一天提前下载游玩）
- 《勇者斗恶龙Ⅲ》中勇者服装的下载代码（男 / 女主角用）
- PS+ 会员 14 天体验兑换卡
- 单声道耳机



- HDMI 连接线
- MicroUSB 连接线



文 实习编辑 Mikiya 美编 NINA

噬神者2 狂怒解放	BNGI	动作
多机种 God Eater 2 Rage Burst		日版
2015年2月19日	本地1人、局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄：未定
售价为PS4：6640日元、PSV：5690日元		



GOD EATER 2 RAGE BURST

《噬神者 2 狂怒解放》终于确定将于 2015 年 2 月 19 日与各位玩家见面，想必已经有许多玩家期待本作在 PS4 上的表现了吧。在上次前线中我们已经为大家大致介绍了本作的一些新增要素，而这次则会带来新技能系统、新武器以及全新必杀技的详细介绍，让我们一起来看看吧。



尤里乌斯·威士康蒂

Julius Visconti

特殊部队“BLOOD”的年轻队长，也是第一个合格进入“BLOOD”的人，拥有非常强的实战能力。作为部队队长非常有责任心，时常为队员们着想。

我绝对……不会让你们牺牲的！

CV：浪川大辅
年龄：20岁/身高：180cm
使用神机：长剑

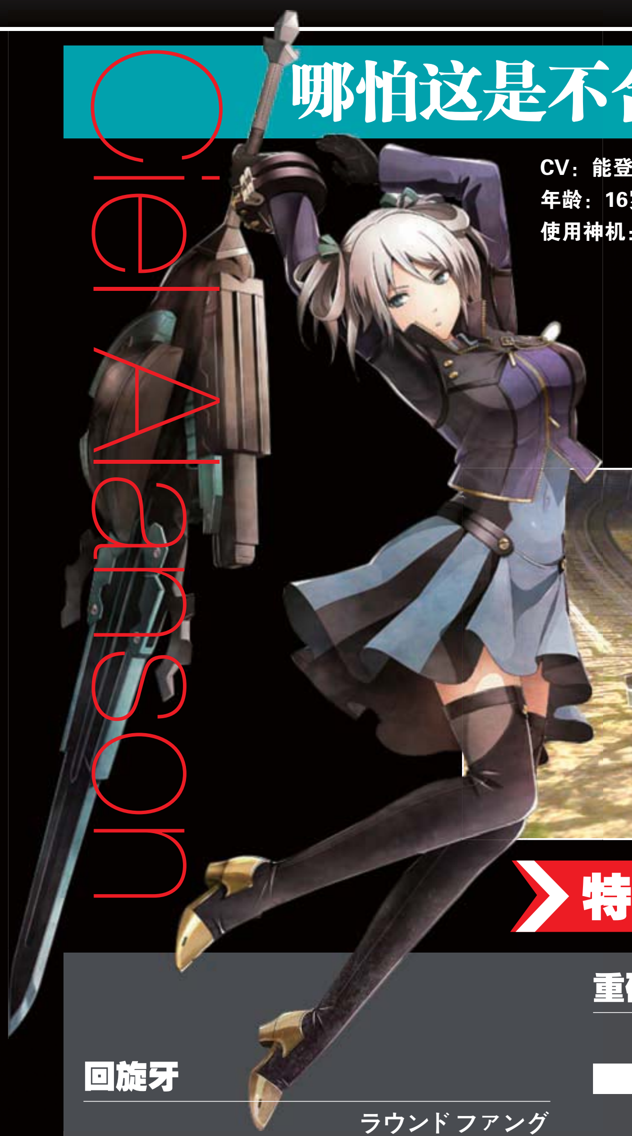
新神机变形镰详解



变形镰的刃刃上装有被称为“咬刃”的巨齿，而且镰刀的长度可以进行 3 段变化。变形镰是着重于攻击距离的神机，玩家可以根据情况改变武器长度，在合适的距离给予荒神重创。

©BANDAI NAMCO Games Incration

哪怕这是不合理的……我也不会半途而废。



Ciel Alanson

希艾露·艾岚森

CV：能登麻美子
年龄：16岁/身高：160cm
使用神机：短剑

特殊部队“BLOOD”的队员，是精通格斗技术以及枪械的“战斗专家”。对待任何事物都十分沉着冷静，可以客观地表达出自己的感情。

普通攻击



□攻击是以速度优先的近距离攻击，连续按键可以使出最大为 4 段的连击，连击中的第 3 段为 2 连发的斩击。□攻击虽然攻击距离短导致连击时容易遭受攻击，但非常小的攻击间隙也是其成为常用的基本攻击手段。而△攻击则是将咬刃一段展开进行攻击，连续按键也可以达成最大为 4 段的连击。虽然攻击速度较慢，但△攻击的攻击距离较长使玩家可以远离荒神的攻击范围，也是重要的攻击手段。

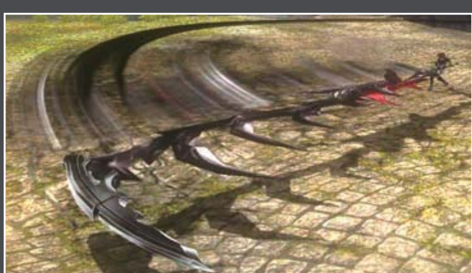
特殊攻击

回旋牙

ラウンドファング

操作：R＋□

将咬刃展开到最大并使出 2 个身位距离并具有多段伤害的大回旋斩，连打□则可以使攻击持续直到耗完耐力值。



重碎牙

バーティカルファング

操作：回旋牙中按△

将镰刀垂直砍下，虽然是切裂牙的预备动作，但是可以用这招攻击到荒神身上较高的部位。





Gilbert Mclain

基鲁巴特·马库雷因

特殊部队“BLOOD”格拉斯哥分部成员，是拥有 5 年作战经验的实力派神机使用者。虽然在任务时是值得依靠的大哥哥般的存在，但有时也会和其他成员发生冲突。

CV：森川智之
年龄：22岁/身高：185cm
使用神机：蓄力枪

拜托！把力量借给我！我要全力击败这家伙！

为了报答大家，我会好好努力的！

香月娜娜

Nana Kouzuki

CV：加藤英美里
年龄：17岁/身高：164cm
使用神机：喷射锤

特殊部队“BLOOD”的成员，与主人公同期入队。是个性格直爽、天性乐观的大吃货。由于是孤儿，所以不太记得也不愿提及年幼时的事情。



切裂牙

クリ－ヴファング

操作：重碎牙中按R＋□

将展开的咬刃收回，并对轨道上的敌人造成伤害。虽然这招伤害很高，但是因为会耗费较多耐力而且攻击硬直较大，所以必须把握好使用的时机





野蛮撕咬

サベ－ジバイト

可以提升从回旋牙开始一系列特殊攻击的攻击力，是以特殊攻击为主战斗风格的主要强化技能。



全新的“血技”

本作不仅增加了动作华丽的镰刀作为新武器，更是为《噬神者 2》中原本就有的武器都追加了兼顾观赏性与实用性的新“血技”，下面就让我们看看这些必杀技的威力吧！

蓄力枪 チャ－ジスピア

彗星冲 彗星冲

操作：长按□并在空中松开

在空中向前方使用突进攻击，击中目标后再按□便可使出追加突刺，对于弱点为贯通属性的部位其伤害会增加。



罗密欧・雷奥尼

Romeo Leoni



CV：成濑诚
年龄：19岁/身高：163cm
使用神机：大剑

特殊部队“BLOOD”的成员，是比主人公早一年入队的前辈。很会照顾后辈，但有的时候也会摆出一副前辈的架子，对偶像以及时尚相关的事情十分了解。

只要是我能做到的事，我也会尽全力完成的。

喷射锤 ブーストハンマー

双重重击 ダブルインパクト

操作：R+□中再按□或△后再按R+□

向正前方使出强力的二连斩



短剑 ショートブレード

升翔击 スワローライズ

操作：R＋□

向前方使出升龙斩，在攻击后可以接续任何的空中动作



长剑 ロングブレード

轰破太刀・金 轰破ノ太刀・金

操作：R＋□中按△

全力向前的突刺，并会产生冲击波



大剑 バスターブレード

CC・地平线 CC・ホライゾン

操作：长按□后松开

在地面使出回旋斩后再进行“蓄力冲撞”



全新系统大解析

新的武器强化系统“技能安装”

在本作中，玩家可以在任务结束后获得一种名为“遗留神机”的特殊道具。“遗留神机”上被赋予了各种技能，将其与自己的神机部件合成便可以把技能附加在神机部件上。通过反复与不同的“遗留神机”合成，就能为神机部件附加上强力的技能。不仅如此，神机部件在与“遗留神机”合成后其数值也会得到少许强化，所以玩家还可以通过合成来强化自己喜爱的神机部件，弥补其原本的不足。





焕然一新的技能系统

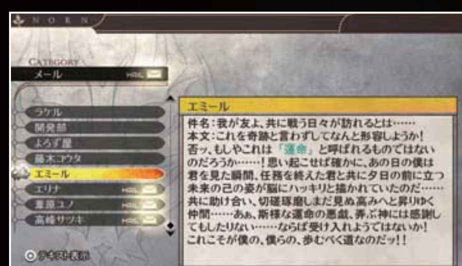
在前作中玩家只要获得了拥有技能的神机部件或强化部件便可以发动技能效果，而本作中则加入了技能等级这一概念。部分技能装备了便可发动，其技能效果会随着技能等级的提高而提高，例如在前作中提升体力上限的技能“体力↑小”、“体力↑中”以及“体力↑大”在本作中被统一为“体力”技能，技能等级越高可以提升的体力值上限便越高。另一部分技能的效果则需要技能在一定等级以上才能发动，例如“剑之达人”等可以为角色附加特殊能力的技能。需要注意的是，不同部件上的相同技能的等级会累加在一起，直至技能等级上限，例如玩家的铳身部件上被附加了“体力 Lv5”，而刀身部件上也附加了“体力 Lv5”，玩家则可以发动技能“体力 Lv10”。

故事中的新要素

邮件系统

随着故事流程的推进，主人公会不断收到来自“BLOOD”部队以及远东支部的同伴们的邮件，在与同伴们共同战斗的同时倾听他们的烦恼，玩家对游戏剧情的了解也会更加深入。当然，除了在新篇章中可以收到邮件，原本的篇章中也加入了邮件系统。





新的任务及特殊事件

本作不仅增加了新的故事篇章，以前故事中的任务以及特殊事件也进行了重新编排，所以哪怕是已经玩过前作的玩家也可以获得新的游戏体验。





掌握“螺旋之树开辟作战”关键之人

艾扎克·费尔德曼

芬里尔情报管理局的局长，是情报管制和宣传活动的总负责人。为了执行螺旋之树的监视工作，从总部派遣到极东支部。同时还兼任发掘适合使用神机的人才，以及对荒神化的神机使处刑的职务。

CV：安元洋贵
年龄：29岁/身高：190cm



新荒神

在远东地区观测到的浮游型荒神，身披黑色披风的姿态，让人很容易将其和幽灵联想在一起。可以通过场地上残留的神谕因子，在战场产生青色火焰攻击敌人，也可以通过锐利的双爪使出撕裂攻击，对于神机使来说是个十分难缠的对手。“BLOOD”队在螺旋之树的探索途中需要与其交手好几次。





▲随处可见的火焰对于玩家是很大的威胁。

シルキー

发生起源：螺旋之树



►虽然不会其他远距离攻击，但其利爪攻击的距离还是需要玩家注意的。



生存任务中的新要素

“营地场景”追加



►将菜单表示关闭后，便可以清楚观察到各角色在营内的行动。

本作在“生存任务”严酷的连战间隙追加了“营地场景”要素，玩家不仅可以在营地中进行任务信息的确认及装备的更变，还可以观察到各角色战后休息时的情形。不过需要注意的是，由于还是处于生存任务的连战中，所以在营地中是无法进行道具补充的。



►营地中还会见到里嘉等非作战人员的身影。

新角色育成系统“个人能力系统”公开

本作追加了可以让队友 NPC 成长的新系统，与玩家同行的角色会积累“技能点数”，这些点数可以自由分配用来习得新的个人能力。学会新能力的队友实力会得到提升，只要合理利用新系统，便可以将自己喜爱的角色培养成强力的搭档。



1.在菜单画面中选择想要习得新能力的角色。



2.将技能点数分配给想要习得的技能，习得技能时有一定几率触发与该同伴的特殊通讯。



3.习得了新能力的同伴在战斗中的表现会更加出色。

角色创建时的新要素

自己创造主人公的捏人系统也是游戏的魅力之一，本作不仅可以继承前作的服装，还在前作的基础上追加了新的面部、发型、饰品以及大量的新服装，这些充满个性的服装也会增加玩家与荒神作战时的乐趣吧。





存档继承相关

《噬神者 2》的存档是否可以继承到本作中也一直是大家关心的重点，目前相关信息也已经判明了。PSV 版《噬神者 2》的存档可以继承到 PSV 版以及 PS4 版的《噬神者 2 狂怒解放》中，但 PSP 版的《噬神者 2》的存档只可以继承到 PSV 版的本作中，而详细可以继承的内容还未明确公布。此外，本作支持 CROSS SAVE，也就意味着本作的 PSV 版与 PS4 版是可以共通存档的，对本作有爱的玩家可以考虑购入双版本。



预约特典

提前预约本作的玩家可以获得一个用于开启“预约特典限定任务”的下载码，而特殊荒神“大蛇”仅会在限定任务中出现，玩家可以通过讨伐它获取素材来打造独有的“大蛇”装备。

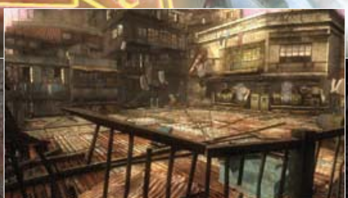


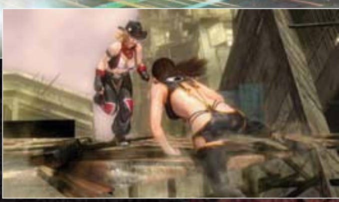
文 实习编辑 Mikiya 美编 anubis

死或生5 最终版	Koei Tecmo	格斗
多机种 Dead or Alive 5 Last Round		日版
2015年2月19日	本地1~2人 在线2人	对应年龄：未定
售价为PS4/Xbox One：6000日元;PS3/X360：5143日元		

近年来，各类格斗游戏均有推出资料片的习惯，而知名格斗游戏《死或生 5》在推出了资料片《死或生 5 终极版》以及各种 DLC 后，其新资料片《死或生 5 最终版》也将于 2015 年 2 月同时登陆本世代及次世代平台。本次资料片除了将包括《死或生 5 最终版》之前所有版本的内容外，还将加入新的场景、新的人物以及新的服装和发型。此外，游戏将会采用新的引擎增强人物建模质感，所以其次世代版的画面表现是值得期待的。本作目前已经公布了部分新增要素及进化点，本次前线将为大家着重介绍。


■将对手击飞至损坏的霓虹灯看板上，可以造成更多的伤害！



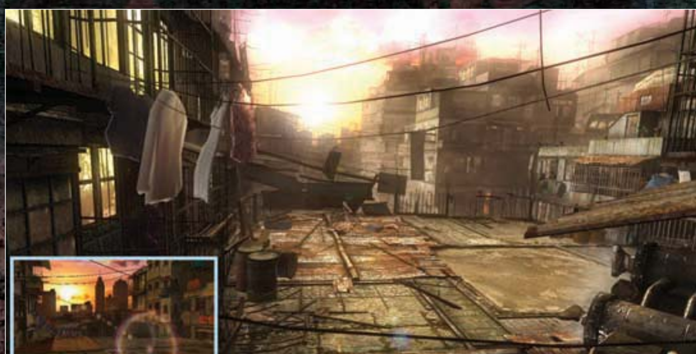


▲如果对手被击飞至损坏的栏杆处栏杆便会被破坏，对手也会面临摔出场景的危险，若此时再度展开攻势，便有机会将敌人打出场外

新的场地

赤色都市 THE CRIMSON

曾经出现于《死或生 2》以及《死或生 2 终极版》中的场地赤色都市将在本作中再次登场，在新技术的支持下场景中的街道将比以往更加逼真。赤色都市的场地将分为上层与下层两部分，上层为充满生活感的老旧民房屋顶，下层则是满布霓虹灯的后巷。


■夕阳照射在生了锈的铁皮屋顶上，赤色都市的街景毫无生气





▲从上层掉落的话，游戏场景会变为远离闹市的后巷。杂乱的后巷中，隐藏着许多能对格斗家们带来威胁的设施。

危险地带 THE DANGER ZONE

在初代《死或生》中登场的传说中的场地将以次时代的画面水准在本作中复活。正如其名，危险地带的场地中危机四伏，蓝色的地面下方安装着炸药，这些炸药会因为冲击而爆炸。在此场景中玩家不仅要应对来自对手的攻击，还需要注意回避炸弹的威胁，这种独特的刺激感将是难以言喻的。







◀从对比图中可以看出本作完美还原了初代中的危险地带，同时画面的进化也是显而易见的

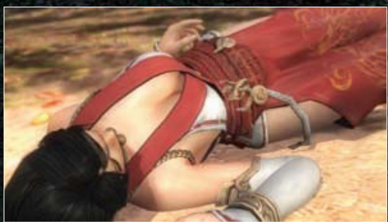
新的引擎





本作将搭载可以完美表现出人体肌肤柔软度的“柔软引擎”，在该引擎下，不仅人物的动作表现更加自然，建模的真实度也无愧于次世代水准。除了在人物建模上的出色表现，本作在人物的汗水以及喘息等细节的处理上也十分到位，玩家在对战时甚至会光顾着欣赏性感真实的美女角色，而忘记自己正身处战斗之中！

除了上述进化，女性角色的“乳摇”设定也得到了强化，不仅角色的胸部运动会更加贴近真实，其周围肌肤的透明感也会得到增强，真正达到了会让玩家觉得真实可触的水准。总之，本作一定会让各位绅士们大饱眼福的！





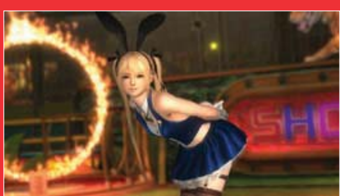


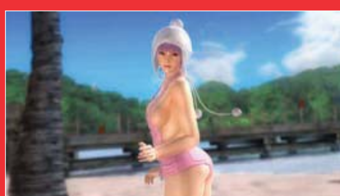


◀玩家可以在游戏设定中更改胸部的表现方式，既可以设定为本作新增的柔软型，也可以改回以前的表现形式

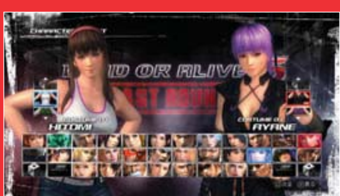
新的装扮

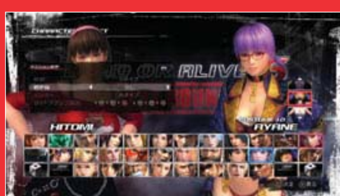
加上 DLC 服装，《死或生 5 终极版》中已经有阵容豪华的服装可供玩家选择，而本作也会继续增加更多新的服装和发型。由于加入了实时换装系统，玩家可以在人物选择界面实时更换人物的发型、眼镜及配饰等，十分便利。值得一提的是，终极版中包括 DLC 服装在内的服装也可全部继承到本作中来。总的来说，本作将是会一场视觉盛宴。





▲前作中也有不少DLC服装可供玩家选择





▲实时换装系统的加入省去了玩家不少麻烦

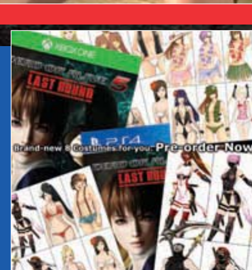


■本作的部分新增服装与人物发型已经在游戏截图中展现了

版本差异

本作除了会推出包含完整内容的“制品版”以及拥有豪华特典的“最强版”外，还将推出基本游玩免费但是游戏内容不完整的版本。而不同平台上的基本免费版也会有所差异，PS3/PS4 平台为“基本免费版”，Xbox One 平台则为＂体验版”，而 X360 平台则仅推出制品版。需要注意的是，Xbox One 平台的体验版无法购买任何付费项目，玩家必须花钱将游戏升级为“Core Fighters 版”，才能在游戏中课金，不过作为补偿，该版本将会比“基本免费版”多出 4 位初始可用人物。当然除去这些限制，不完整版不但可以与同一平台上的任一版本进行网络对战，也可以继承对应平台《死或生 5 终极版》存档中的部分内容，对本作感兴趣的新玩家可以一试。

店铺预约特典



在欧美地区特定店铺预定游戏的玩家将可以获得 2 个特殊主题的服装包，这些主题包分别为“忍者主题包”、“夏威夷主题包”、“沙滩派对包”、“秀场女神包”以及包含了新角色在内的“新挑战者包”，不同店铺的预约特典会有不同的服装包组合。

除了目前公布的情报，本作还有 2 位全新角色并未公布，可以说本作还是新要素满载的。此外，本作也将是“DOA 系列”首次登陆次世代平台，游戏中的性感美女们在新引擎下的全新表现也将会是玩家们期待的重点。值得一提的是，已经购买过《死或生 5 终极版》的玩家可以将游戏免费升级为《死或生 5 最终版》，如此厚道的设定，想必许多老玩家也在期待着本作的到来吧。

热情传说	BNGI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ ゼスティリア	日版
	2015年1月22日	本地1人（战斗时1~4人）	对应年龄：12岁以上
	售价为8070日元		

《热情传说》目前的宣传阶段可谓是“万事俱备只欠东风”，制作人在前不久也宣布游戏本体的制作已经告一段落，接下来就开始做DLC了。本期前线狙击要给各位读者介绍的是两个新角色、世界观扩展以及系统等，其中最令系列粉丝们在意的恐怕就是由子安武人配音的角色路纳尔，九年前子安武人在《深渊传说》里配的杰伊德大佐那“眼镜、军官、腹黑”的形象十分深入人心，当年在访谈里他曾表示日后希望能参演20周年纪念作，这次的角色公开也算是圆了他的一个梦吧。

文 秋沙雨　美编 NINA





Tales of Zestiria™ テイルズ オブ ゼスティリア

塞蒙

身高：152cm
CV：五十岚裕美

不遵从于导师也没有天族同伴，一直都是一个人单独行动着的谜之天族。外表看起来还是年幼的少女，却以一副目空一切的旁观者口吻来进行交流。性格冷酷而且爱讽刺人，在史雷等人与残酷的现实进行着苦战的时候突然出现，挑衅般地说着对人与世界的贬低之语，还说史雷的努力都是无用功，但是她的真正目的还不得而知。她所使用的力量是十分少见的不属于地水火风四大属性的“特殊力量”，也因此她背负着属于自己的使命，这似乎是她行动的原因所在。

单独行动的天族少女



格林伍德大陆的人文风貌





公会

在格林伍德大陆上是由两个中央集权国家在支配着人民，而另一方面，人们之间的交流和物流则是跨越了地域和国境的界限在进行着，拥有着特殊技能的人们组成了同业之间的职业集团——“公会”。公会的职能是实现技术的提升或利益的增加，并实现情报的共享等，在格林伍德大陆里活动的公会除了像商人、工匠、运输等与生活密切相关的种类之外，还有像是盗贼、暗杀者这类活跃在地下社会的公会。比较有名的公会有拥有着国际通行证的商队公会“鹡鸰之羽”或者暗杀者公会“风之骨”等等。

囚徒背脊湿原

囚徒背脊湿原是位于大陆西南部的广大湿原，常年被雾所覆盖。在湿地的沼泽里有着巨大化的植物或圆桌



©いのまたむつみ©藤島康介©BANDAI NAMCO Games Inc.



状的巨大岩石。由于环境太过恶劣所以是一个不适合人类生活的地域，不过在过去也曾有人尝试过开拓这块区域，现在留在湿原上的腐朽木道便是当时留下的痕迹。在过去有传闻说这片区域的海岸经常有手脚被拷在一起的尸体漂流过来，因此被命名为“囚徒背脊”，但是在湿原附近却没有监狱或者收容所之类的地方，所以这个传闻的真伪至今还是个谜。

地之试练神殿与风之试炼神殿

“试练的遗迹”是在远古时代为了锻炼导师而建造的遗迹群。在遗迹里供奉着各属性的高位天族，还有着针对挑战者而设置的各种试练。这些试练都是伴随着死亡的危险，从古至今有无数导师命丧于此。



地之神殿“摩尔科斯”是给人一种深深扎根于大地的厚重感的神殿，有传闻说这里是悲伤之魂的聚集地，所以有着独特的孤寂感。



被称为“活祭品之塔”的风之神殿“基涅维亚”在以前有着通过向天族献出生命用以净化罪孽的民间信仰，在至今，也依然有很多人为了洗清自己的罪孽而登上基涅维亚的顶端……

装饰品与技能

技能（Skill）的作用是让玩家在冒险或者战斗时提供各种方便。在本作里，技能不是直接装备在角色身上也不是附带在武器上，而是附带在角色固有的装饰品上。每个装饰品上都有四个技能装备槽，玩家可以在这四个装备槽上自由装备自己喜欢的 Skill。

在装备页面里按下 R2 键便能够打开技能装备页面，在该页面里玩家可以确认目前拥有的技能种类，技能的获得是通过在地图上寻找诺尔敏来进行的，诺尔敏收集系统在 354・355 期的前线里可以确认。从诺尔敏处获取技能需要事先准备一个有空槽的装饰品，然后与地图上的诺尔敏对话，将技能装备到空槽上之后即可获得该技能。

在本作里，技能分为两个种类，一种是基本技能，一种是通过基本技能的组合来发动的奖励技能。

在进行装饰品的技能配置时，玩家可以直接选取装饰品自带的技能来进行组合，也可以通过基本技能的组合叠加来获取奖励技能进行装备，以下就为各位介绍三种奖励技能的组合方式。



凭魔化的暗杀者

路纳尔

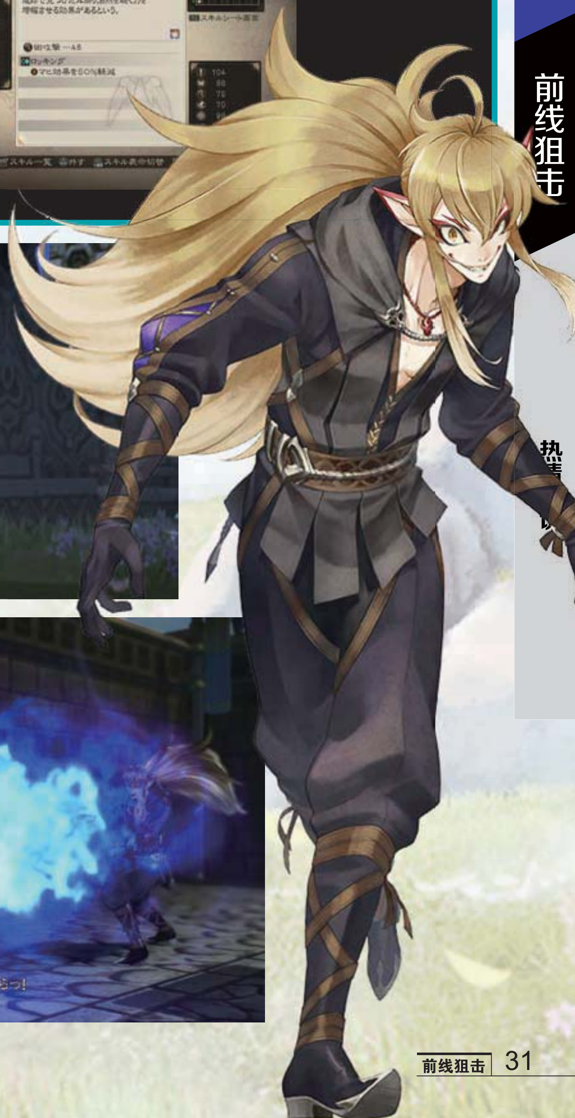
身高：185cm

CV：子安武人

神出鬼没的暗杀者公会“风之骨”成员，以杀人为乐的冷血男子，正因为这扭曲的心灵使得他完全凭魔化。凭魔化之后这人类与狐狸混杂似的的形态也正是代表着路纳尔的狡猾与贪欲，不过在一般人眼里，他的外表与常人无异。出于某个目的，他来到了普通人无法进入的天族之杜出佐，操纵着蓝白色的火焰对史雷等人发起进攻。与路纳尔这样生存于人类社会却甘愿利用凭魔的力量来达成自己欲望的敌人对峙的过程中，史雷也深刻认识到了人类一旦变成凭魔之后的恐怖之处。







同种

装备同种技能便能够发动的奖励技能组合，在技能页面里，每个技能的右下角都有一个数字，这个数字代表着现在装备的这个技能叠加了多少次，在该数字为 2 或 2 以上时，同种技能的奖励技能便能够发动。





左右相邻

在技能页面装备左右相邻的两个技能时便能够发动的奖励技能组合。

同列

在技能页面上，技能呈竖排一列时便能够发动的奖励技能组合。



装饰品融合系统

在本作里，玩家会入手不少同名的装备，而这些同名的装备里很有可能会存在有着不同技能的装备，这时候就能够利用城镇或者地图上的行商人的“武器屋”来进行“融合”。

装饰品融合系统是让两个同名的装备来进行融合，不仅能够让装饰品的参数上升，还能够将被融合装饰品里的技能转移到融合主体的装饰品上。



装饰品的熟练度

在本作里，装饰品有熟练度设定，玩过《重生传说》或《圣恩传说》的玩家估计对这个设定不陌生。在本作里，玩家可以通过战斗来提升装饰品的熟练度，每个装饰品的熟练度都有五个等级，不断提升熟练度等级之后进行装饰品融合的话能够获得不少好处，从而给玩家的冒险带来不少帮助。



饰品编辑系统



在《无尽传说》系列”里大受好评的饰品编辑系统将继续在本作里登场。本作的饰品系统与前作相比有些变动，那就是饰品的装备采用点数制，每个角色的饰品装备页面都有三个点数，而玩家只能在点数范围内装备饰品，例如白色兔耳需要 2 个点数，那么在装备了白色兔耳之后玩家就只能再装备 1 个点数的饰品了。





▲设计台词：“主线氛围？那是什么，能吃吗？”

虽然饰品的数量受到了限制，不过编辑系统方面却是有所进化，玩家在编辑页面里可以对饰品进行各种编辑，其中包括位置、大小、角度、颜色等等，大小调整在前作的基础上追加了三轴角度的编辑，让玩家能够更加自由地编辑饰品。

不过需要注意的是，本作的主线是很严肃的，而装上饰品有极大的可能会直接影响到主线的氛围（这点在 11 月上半月的《TOZ》生放直播里得到证实），所以进行装备时需要慎重考虑，换装也是同理。

光明之响	SEGA	角色扮演
PS3 シャイニング・レゾナンス		中文版
2014年12月11日	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价：未定		

文 实习编辑 Mikiya　美编 小瑟

《光明之响》还有不到半个月就要发售了，本作最让小编我期待的一点便是TONY设定的人物在家用机平台上的3D化了。当然从目前的情报来看，满载了各种要素的战斗系统也是关注点之一。本次前线将会是本作发售前的最终报道，最受瞩目的换装系统也会详细介绍。



孤高的屠龙者

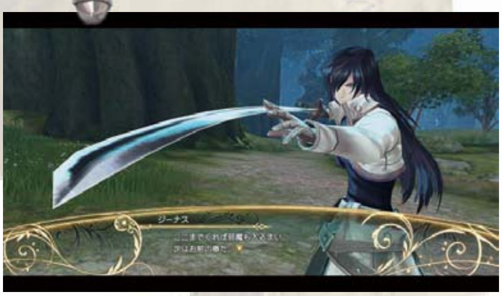


“与龙同行之人啊，你的宿命……就让我用剑斩断吧。”

CV:神谷浩史
职业：剑圣
武器：神刀 须佐之男
主要技能：圣刻一刀流剑术

吉那斯·艾恩

突然出现在主人公尤玛面前，可以一刀斩切传说之龙，拥有与神抗衡之力的剑士。不属于任一个势力，只是连续狩龙的孤高存在。无法分辨他是敌是友，行动的真实目的也充满了谜团，与主人公之间有着巨大的宿命联系，是把握着剧情关键的人物。





海楼都市 马尔加

阿斯塔利亚王国的首都，也是尤玛一行人的据点。位于世界的中心，也作为神的居所，从很久以前便被当作特别之地的岛屿，亚尔夫海姆。“神龙大战”之后，移居到这座岛上的人们建立了阿斯塔利亚王国，现在正由索尼娅的父亲阿尔贝尔王统治着。



主要设施

琳泽罗缇商行

琳泽罗缇是在世界各地旅行，并且贩售各种道具的行商人。从她那里不仅可以购买到道具与材料，还可以购买到一部分技能欠片。



©SEGA

阿尔贝尔王



索尼娅的父亲，也是阿斯塔利亚王国的统治者。因为时常为民着想而深得国民信赖，也作为一位伟大的父亲而被索尼娅尊敬着。过去曾经是英名远扬的“龙奏骑士”，因为在战场上负伤已从前线引退。在得知了寄宿煌龙之力的尤玛的存在后，向其提出了协力救出索尼娅的请求。

拉普尔的炼金工房

拉普尔可以使用材料炼成道具或者技能欠片，玩家可以通过炼成取得在商行购买不到的道具。如果材料充足，或者有想要的道具可以炼成时，不要犹豫地进行道具炼成吧！







▲技能炼成可以得到技能欠片,商行贩卖的大多数为基础的技能欠片，想要获得更多的技能欠片的话必须则进行炼成。

莱尔的调律工房

莱尔可以对尤玛的“龙鸣剑”，以及同伴们的“龙刃器”等武具进行调律。通过调律更变“调谐”的话，武器性能会发生较大的变化。“调谐”的更变只能在炼金工房中进行，所以在冒险开始前请务必做好准备。











▲可以在“海猫亭”的图书馆中，浏览至今登场的角色，以及已经入手“figure”的怪物的情报，还可以阅览事件CG和游戏教程。

海猫亭

海猫亭是尤玛一行人下榻的宿屋，和艾玛对话并选择休息，便可以回复全队的 HP 与 MP。

▼“figure”既可以通过怪物掉落获得，也可以从马尔加街道上的“幸运蛋”中入手。



来自居民的依赖

马尔加的居民会有各种各样的问题需要玩家帮忙解决，积极地帮助居民完成依赖的话，便会得到丰厚的谢礼。





▲提供依赖的NPC头上会有特殊记号，与他们对话便可接受依赖。



巴罗乌兹团长

担任阿斯塔利亚王国骑士团长的职务，是个性格豪放的武者。作为阿尔贝尔王的左膀右臂，为了保卫国民而率领骑士团与帝国军常年作战。既是久经沙场的骑士，也是索尼娅的剑术老师。他对畏惧自己体内煌龙之力，拒绝与王国合作的尤玛略感失望。

换装系统

索尼娅觉醒为龙奏骑士后便可以参加“B.A.N.D 演奏”，以索尼娅为中心开始演奏的话，便可以换上金黄色的“圣龙铠装”。此时 BGM 会变为索尼娅演奏主旋律的专用曲，索尼娅的防御力以及魔法防御力也会得到大幅提升，而提升值是由发动“B.A.N.D 演奏”时的 BPM 值决定。需要注意的是 ，换装只能持续一段时间，效果结束后索尼娅便会变回原来的姿态。



索尼娅 圣龙铠装





▼觉醒后的索尼娅会追加雷属性的Force技以及回复技

圣印歌系统

身为歌巫女的雾花，可以在战斗中咏唱精灵族自古传承的，呼唤大自然之力的魔法之歌“圣印歌”。雾花在演唱不同的歌曲时服装颜色会顺应歌曲的基调发生变化，当然不同“圣印歌”带来的效果也会有所不同。随着雾花的不断成长，可以咏唱的“圣印歌”也会更加丰富。



▲咏唱“圣印歌”所带来的衣装变化会在战斗中持续



雾花 红叶之羽衣

四季神咏歌

“圣印歌”中以四季为主题的四首歌曲被称为“四季神咏歌”，这四首歌在演奏时发动的“响鸣奏术”的基本效果也已判明，下面为大家带来介绍。

春咏歌《初音うららかに》: 减轻受到的伤害，异常状态无效化。

夏咏歌《日轮の煌き》: 所有攻击的暴击率上升‘命中率变为 100%。



◀春咏歌：樱花之羽衣



◀夏咏歌：向日葵之羽衣



◀冬咏歌：吹雪之羽衣

秋咏歌《微笑みのなる树》: AP 回复速度与移动速度上升。

冬咏歌《雪华の雫》: 敌人攻击的咏唱时间延长。

结语

从目前公布的情报来看，本作与以往的“《光明》系列”不同，将会是一款正统的RPG作品。不过在此基础上，“圣印歌”系统以及换装要素的引入也让游戏与其他正统RPG有所区别，相信游戏在发售后一定会带给玩家与其他传统RPG不一样的新鲜感。此外，本作也是年末游戏大潮中难得的日式作品，JRPG爱好者一定不要错过了。

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

在《世界传说 梦幻同盟》发售之后接下来的这两个多月可谓是又陷入了无新作的状态，怀旧一下 PSP 平台的各作也是个不错的选择。本期介绍的新情报有《TOZ》的小情报、《TOWRU》的 DLC 配信以及来自手游的一些消息，周边方面更是对着粉丝的钱包磨刀霍霍，哪怕是处于《TOZ》发售前的关键时期，BNGI 也没有放过任何一个赚钱的机会。

Tales Of 游戏情报

热情传说

《热情传说》官方漫画将于 2015 年初开始连载

在游戏发售时宣布官方漫画开始连载是“《传说》系列”的一大特色，《无尽传说》的官漫在上半年完结，《无尽传说 2》的外传漫画在前两个月也拉下了帷幕，眼看着距离《热情传说》的发售日越来越近，BNGI 大手一挥，宣布了这部系列二十周年纪念作的漫画化消息。

《热情传说》的官方漫画将在月刊杂志《Comic ZERO-SUM》上开始连载，作者白峰，前不久在《Comic ZERO-SUM》的官网公开了漫画的彩图。白峰老师此前的作品大多是以插画为主，过去还曾为《无尽传说》的外传短篇小说《追忆之翼》绘制过同人本。官漫将在 2015 年开始连载，详细的时间目前还尚未公开。



限定外接手柄公开





当年“《无尽传说》系列”分别推出的限定主机和限定手柄深得玩家好评，这次的二十周年纪念作却是没有任何限定主机或者限定周边控制器之类的企划。反倒是 HORI 趁热打铁地推出了一款《TOZ》的有线外接手柄。

该手柄售价 4298 日元，附送特典是《TOZ》8 个队伍角色 Q 版图案的擦屏布。该手柄是 PS3 专用的有线手柄，附带连射功能，但是没有震动与体感效果。在手柄上有《TOZ》的 Logo 图案与导师的纹章，底色为白色，非常符合《TOZ》的印象色。

Ebten 限定版新内容公开

想必直到现在都还有不少玩家在 Lalabit 限定版与 Ebten 限定版之间徘徊不定，为了刺激玩家们的购买欲，Fami 通不久之前公开了 Ebten 限定版的新内容。

在该限定版里玩家可以获得的特典是 5 个文件夹、诺尔敏娃娃、角色 Skit 头像徽章以及寿屋 Q 版风的马克杯，这次公开的特典内容是文件夹和角色 Skit 头像徽章。在此前公开的文件夹图都是在 Fami 通刊载过的图，而本次新公开的文件夹则是 Ufotable 绘制的新图。最值得注目的应该要属角色 Skit 头像徽章，直到目前为止扎比达和罗泽的入队情报都还处于猜测阶段，Ebten 限定版的 8 个 Skit 头像徽章则像是给玩家们打了一针强心剂，当然，详细情报还得继续等待爱卖关子的 BNGI 在日后的恰当时机公开。





世界传说 梦幻同盟

DLC 配信内容公开

BNGI 的游戏没有 DLC 那才叫真正的神奇，手游版原作《战略同盟》的 DLC 数量相当可观，虽然在《梦幻同盟》里已经将手游的 DLC 都加了进来，但是这也不妨碍 BNGI 为其制作新的 DLC。目前《梦幻同盟》的 DLC 配信计划公开至 12 月 4 日，从 10 月 30 日开始就保持着每周一更的频率在更新着。

本作的配信内容基本是以新战场为主，前两周甚至还配信了附带新 CG 的地图，从 11 月 20 日开始则以奖励型地图为主，至于后者有没有买的必要，就见仁见智了，对于“《传说》系列”粉丝的玩家，秋沙雨我个人还是比较推荐前两周带剧情 CG 的 DLC 以及第三周的运动会主题 DLC。



深渊传说

3DS 下载版即将开始配信

3DS 版《深渊传说》自发售后价格就一直处于居高不下的状态，颇有当年 PS3 版《宵星传说》的风范。前不久 BNGI 为了纪念二十周年而推出了 PS3 各作的廉价版，当然，3DS 版《深渊传说》也没有被遗忘，BNGI 宣布本作的下载版将以 2980 日元的价格于 12 月 3 日开始配信，同时开始配信的还有《深渊传说》的 3DS 主题，该主题售价 100 日元，不过如果购买了下载版的话就能够在 2015 年 1 月 4 日之前免费下载该主题。



手游相关

《战略同盟》将停止营运

由于《世界传说 梦幻同盟》的发售，手游版的《战略同盟》现在也没多少人提起了，在 11 月初，BNGI 宣布了《战略同盟》停止营运的消息。在 12 月 10 日游戏本体与 DLC 的在线销售将下架，在此之前没有更新游戏本体的话，在 12 月 10 日之后就无法再次更新。正式的停止营运则是在 2015 年 2 月 26 日。不过由于本作本身就是一个单机游戏（虽然有 DLC），所以如果事先更新了游戏本体的话，哪怕在 2 月 26 日之后也是能够正常进行游戏的。

《星光传说》将开始新篇章



手游《星光传说》在前不久配信了“星之碎片篇”的最终话，最终战的难度之高让不少手上没有五星角色的玩家哀嚎连连。而就在最终话配信之后不久，BNGI 就公开了《星光传说》的新篇章“光与暗的救世主”，由于是新篇章，主角也就跟着换人了，目前公开的新主角分别有《圣恩传说》的阿斯贝尔、《永恒传说》的里德和《宵星传说》的丽塔，之后每周都会进行一次官网更新来公布新的角色。作为新章节的公开企划，日后在官网还将配信四星的新图卢克 + 缪。根据官网介绍，新篇章的战斗系统也会进行一些调整，至于会发生什么变化，就得等待官网日后的公开了。

Tales Of 周边动向

“传说一番赏”二十周年纪念版奖品全公开

将于 2015 年 1 月上旬开始进行的“传说一番赏”二十周年纪念版在 11 月的生放送直播里公开了所有奖品的内容，详情如下：

A 赏：ufo 绘制的系列各作（包括《风雨传说》与《TOS-R》）主角集合图，A1 大小

B 赏：路德加、尤利、里昂的二十周年纪念粘土，底座为蛋糕造型

C 赏：《圣恩传说》谢丽雅的手办

D 赏：温泉内容相关的 Drama CD 与丽塔泳装迷你海报

E 赏：克雷斯 & 斯坦（《TOX2》斗技场秘奥义风）、阿洁 & 莉亚拉 & 普雷赛亚 & 艾斯蒂尔 & 贝莉尔、巴尔巴多斯（捏他风）的毛巾

F 赏：系列各作（包括《风雨传说》与《TOS-R》）的海报以及史雷的 7-11 店员服 DLC(与《TOZ》7-11 店铺限定的那件不是同一套）

G 赏：钥匙扣（阿洁 & 切斯塔、斯坦 & 露蒂、罗伊德 & 柯蕾特、阿修 & 娜塔莉亚、尤利 & 弗连、阿斯贝尔 & 索菲、路德加 & 爱露、史雷 & 米库里欧）

Last One 赏：《深渊传说》卢克（短发版）的手办





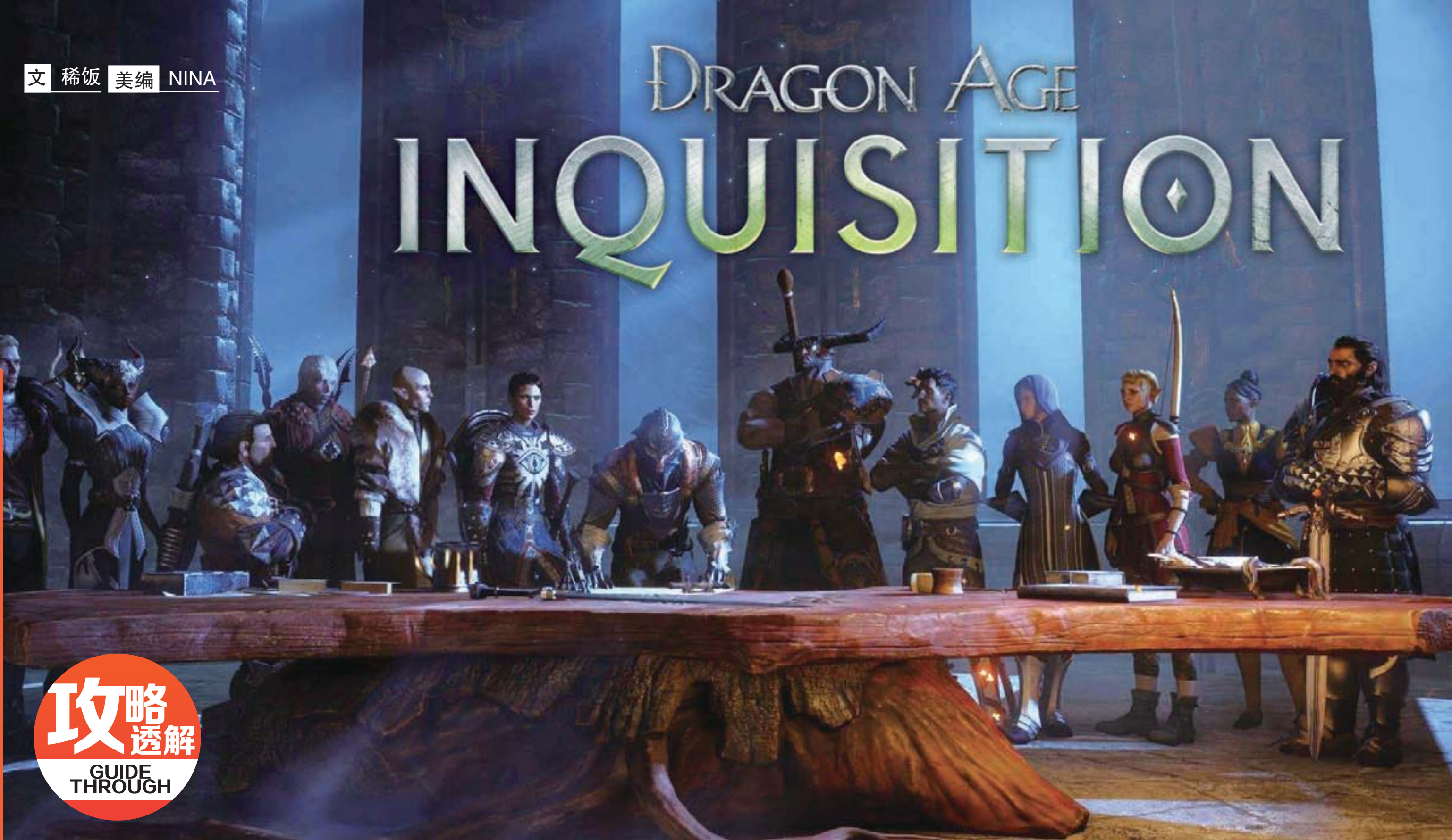
It's “Tales of”

关于《传说》的编剧一览

作品名	编剧
正统作部分	
幻想传说（SFC 版）	五反田义治
宿命传说（PS 版）	石塚和也（负责第一部）、名取佐和子（负责第二部）、田中豪（负责支线）
永恒传说	名取佐和子
宿命传说 2	シナリオ工房月光
仙乐传说	实弥岛巧
重生传说	平松正树（负责主线）、马场常和
神话传说	田中豪（负责主线）、松元弘毅（负责角色章）
深渊传说	实弥岛巧
宿命传说（PS2 版）	田中豪（负责主线）、木贺大介（负责支线）
圣洁传说	梶尾真美、田中豪（负责监修）
宵星传说	松元弘毅（负责第一部）、长谷川崇（负责第二部）、马场常和（负责第三部）、奥田孝明（负责设定与支线等）
心灵传说	山本尚基（负责主线）、木贺大介（负责支线）
圣恩传说	田中豪（负责主线）、木贺大介（负责支线）
无尽传说	木贺大介（负责主线）、山本尚基（负责世界观设定、支线与 Skit）
无尽传说 2	山本尚基（负责主线）、长谷川崇（负责监修）、堀いつみ
热情传说	山本尚基、长谷川崇
外传作部分	
幻想传说 换装迷宫	新免 G 之进
幻想传说 换装暮光 X	马场常和
世界传说 光明神话系列	梶尾真美
风雨传说	平诗野、冲俣陆、栗田真树生
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	平松正树、实弥岛巧（负责原案）
圣洁传说 R	重松敬介、前田圭士（以上两人隶属シナリオ工房月光）
英杰传说 勇气双雄	熊谷纯（隶属シナリオ工房月光）
心灵传说 R	重松敬介、前田圭士（以上两人隶属シナリオ工房月光）、山本尚基（负责原案）
世界传说 战略同盟	川崎美羽、山根直树、菊地肇

TIPS 《幻想传说》阿洁做饭很难吃，但是她做得水果料理却是一绝。

文 稀饭 美编 NINA



攻略透解 GUIDE THROUGH

日系作品里，那些恪守古典风格的角色扮演游戏，会被称为“王道”RPG，例如国民RPG《勇者斗恶龙》系列”就是王道角色扮演游戏的典型例子。从这个角度看来，“《龙之世纪》系列”从历史悠久度上来说还没到王道RPG的程度，算上最新的《宗教审判》和第一作《起源》的资料片《觉醒》，这个系列也不过推出了四部作品。然而从传承的意义上来说，“《龙之世纪》系列”恐怕是最接近欧美标准的王道RPG，其血脉可以追溯到《博德之门》这种欧美角色扮演游戏的经典之作，因为本作的开发商仍然是欧美游戏界当之无愧的名门Bioware，游戏所延续的，也仍然是被欧美玩家津津乐道的自定义主角＋个性丰富的同伴＋史诗剧情的王道结构，所以它能够为玩家们带来的，自然也是美式RPG的王道体验，绝对令人难忘。

龙之世纪 宗教审判	EA	角色扮演
多机种 Dragon Age: Inquisition		美版
2014年11月18日	本地1人，在线1~4人	对应年龄：17岁以上
售价为PS3/PS4/X360/XOne：59.99美元		

系统详解

操作列表

PS3	PS4	X360	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	视角
L1	L1	LB	LB	开启/关闭指挥环
R1	R1	RB	RB	技能快捷键1
L2	L2	LT	LT	长按开启第二页快捷键
R2	R2	RT	RT	普通攻击（长按可持续攻击）
L3	L3	LS	LS	发动侦测
R3	R3	RS	RS	锁定敌人
△	△	Y	Y	技能快捷键2
○	○	B	B	技能快捷键3
×	×	A	A	跳跃
□	□	X	X	技能快捷键4
十字键↑/↓	十字键↑/↓	十字键↑/↓	十字键↑/↓	顺序更换目前控制队伍成员
十字键←	十字键←	十字键←	十字键←	开启地图快捷键
Start	Option	Start	Menu	游戏系统菜单
Select	触控板	Back	View	开启/关闭战术视角

界面解释



①当前控制角色与其生命值
②第一个队友与其生命值
③第二个队友与其生命值
④第三个队友与其生命值
⑤小地图
⑥技能环（图标为技能与其对应快捷键，黄色圆环为耐力值/魔力值，右上方黄色条为专注槽）
⑦当前追踪任务

特殊操作说明

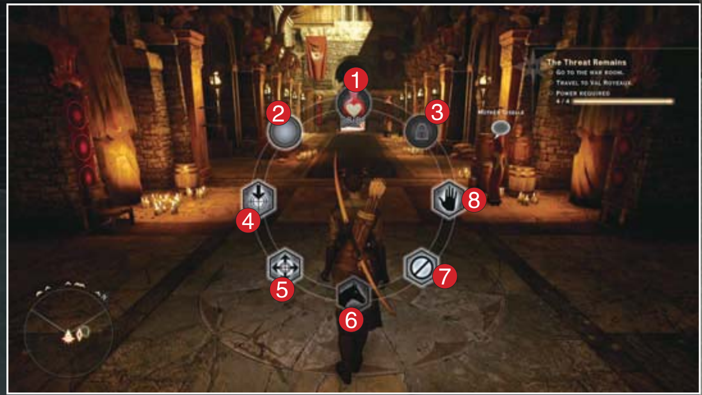
《龙之世纪 宗教审判》是纯粹的角色扮演游戏，所以基本操作还是非常简单明了的，但是本作也顺应潮流加入了一些新的操作元素，这里将会详细说明一下。

©2014 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

●指挥环

从造型和开启所用的键位看来，这个指挥环会让人想起"《质量效应》系列"中的指挥环，事实上两者也有一些相似之处，例如它们都能够用于指挥角色使用生命值恢复道具。不过因为本作拥有"《龙之世纪》系列"特有的战术视角，所以指挥环当中没有针对单个队友的使用技能指令，只有针对全队队友的指挥命令，具体的项目请参照下图的解析。

①回复药槽
②自定义消耗品槽1
③自定义消耗品槽2
④全员攻击玩家控制角色当前目标
⑤全员散开
⑥呼叫/遣散坐骑
⑦消除之前传达的命令
⑧全员原地等候



●侦测

本作中按照目前游戏界潮流而加入的环境侦测系统，最主要的功能就是通过放出侦测波来高亮显示角色身周一定范围内的可互动物品，包括能够拾取的素材和能够开启的宝箱，还有大门、木梯和开关等能够通过检查去启动或利用的环境元素。虽然游戏中现出的侦测波动画覆盖范围并不大，但实际生效范围却相当大，被高亮的物品甚至在被障碍物挡住的情况下也能够显示出轮廓，而且只要玩家侦测到任何物品，则按下侦测键时传来的反馈声音中会带上特殊的音效，所以非常适合用来寻找东西。

对于某些任务特定要搜寻的物品和隐藏的收集品，侦测也是玩家惟一能够找到它们的手段。只要环境中存在这样的物品，小地图的边框就会闪动，队友也会出言提醒，这时候玩家启动侦测，除了常规的高亮效果，还会在角色脚下用亮光提示物品所在的方向，一直按照侦测提示前进，来到物品旁边后再使用侦测，隐藏的物品就会变成可互动状态，方便玩家拾取或调查。

侦测没有冷却时间，玩家可以无限制使用，在开启对应的审判所增益后还可以进一步扩大侦测的感应范围，使其变得更为实用。

●锁定敌人

因为家用机版的《龙之世纪 宗教审判》不能像PC版一样用鼠标点选敌人进行攻击，所以本作中会有锁定功能来让玩家在不同敌人中选择一个追踪攻击。在平常状态下，玩家的攻击也自动带有锁定功能，只要身周存在敌人就会自动向其进攻，但是这种锁定非常松，玩家只要随意转动视角就有可能会改变锁定的对象，手感上更接近于动作游戏。但是玩家只要在角色自动锁定了某个角色的时候按下R3/RS键，就可以固定追踪这一个敌人，此时玩家左右推动右摇杆并不会移动视角，而是更改固定追踪的敌人，每推动一下就换一个目标。

锁定功能对于远程职业来说作用非常大，可以让其锁定对方的施法者或者强大的敌人，有针对性地施放攻击或是控制法术。但是对于近战职业来说，这种锁定方式会导致视角变得非常混乱，加上本作的动作元素已经非常强，近战职业经常要以一敌多，用更灵活的自动锁定来对付敌人会比固定追踪更方便。

龙之世纪 珍藏 使用指南

什么是《龙之世纪 珍藏》

这是一个由Bioware推出的应用，基于HTML5技术开发，所以可以通过浏览器访问，所以几乎所有主流电子设备都能够访问。《龙之世纪 珍藏》推出的目的就是为了应对日渐复杂的游戏平台环境和"《龙之世纪》系列"中存档继承的高复杂度而推出的应用，其最主要的功能就是让玩家能够在这个应用中选择《龙之世纪 起源》和其资料片《觉醒》还有《龙之世纪Ⅱ》中超过30个重要抉择，并且将其产生的影响直接继承到《龙之世纪 宗教审判》中。不再有继承错误，也不再有丢失存档的麻烦，玩家甚至都不用记得自己当初选择的到底是什么，只要按照应用中的提示一步步选择，然后在进入《龙之世纪 宗教审判》时选择从《龙之世纪 珍藏》中继承存档，就可以把过往的选择载入到游戏当中，创造一个独属于自己的《龙之世纪 宗教审判》世界。

如何使用《龙之世纪 珍藏》

《龙之世纪 珍藏》对应9种语言，不过很可惜没有中文，按照我国的普遍教育内容来看，大部分玩家应该会选择使用英文，不过如果读者大人的日语更为高明，也可以选择使用日语界面，而如果你既不精通英文又不擅长日文，那下文的这篇教程应该能够帮助你快速学会使用这个应用。

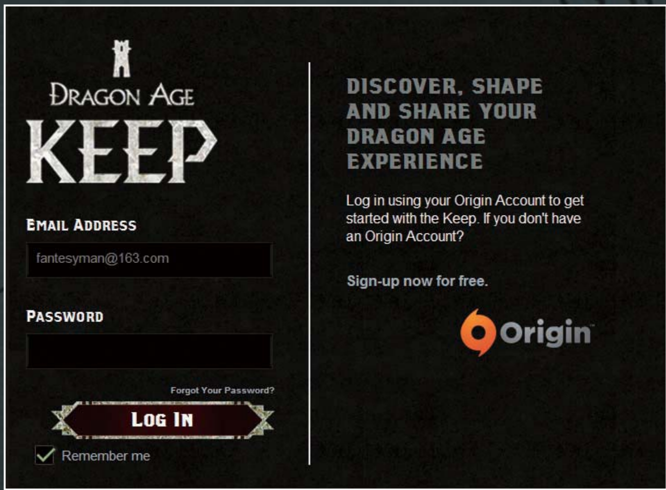


●第一步：进入《龙之世纪 珍藏》页面

登陆："https://dragonagekeep.com/"或是扫描本段文字配套的二维码就可以进入到《龙之世纪 珍藏》的页面，因为使用这个应用需要一个EA自己的PC客户端Origin的账户，所以请没有相关账户或是已经遗忘的玩家先去注册一个。更换语言选项是在页面的最下方，点选下拉箭头就可以找到其他语言的选项。

●第二步：登陆Origin的账户

点选第一步进入的页面中的“Log in With Origin”，输入你的账号与密码，然后选择登陆。





●第三步：确认账号

如果玩家登入成功就会看到本段中的界面，其中“Connected Personas”文字下方会显示玩家在哪一个平台上有对应的存档，稀饭我前两作都是在 PC 上玩，所以这里就会显示有两个 PC 存档。选择“Proceed”，应用就会默认玩家使用这个账户登入，如果发现登错了账户，请用下面的“Logout”登出。

●第四步：确认选择

在这个界面，玩家需要开始一步步地从《龙之世纪 起源》开始，确认自己在游戏中的选择，点击页面下方的“Review Your Records”就可以开始。注意整个过程不需要玩家上传任何存档之类的内容。

正式进入游戏会开启一个教程，告诉玩家如何使用这些选项，最主要功能有几个：

1. 左上角可以选择玩家当前要对哪一部系列作品作出选择。

2. 玩家一开始能够看到的是选择的大组，点进去后会开启选择的小分类，这里面的选择才会细分到每一个游戏中的重要选择上。

3. 玩家作出任何选择，系统都会智能地根据选项来更改其对其他选项和作品状况的影响，而如果玩家后面修改的选择会影响到前面的选择，则会收到提示。



4. 玩家在作出选择后，对应选项的图案也会发生变化。

鉴于大部分选择还是非常直观明了的，这里就不一一详细说明每一个选择的内容了，不然得花上非常惊人的篇幅，日后有机会稀饭我应该会在专辑上进行全面的分析和介绍。

●第五步：进行选择

通过教程后，玩家还可以在主界面中看到一些新元素，主要是出现在右边的边栏上，包括世界状态“World State”下面的四个按钮，第一个是播放，应用会开启一段简单的动画，来描述玩家目前的世界故事线，按下第二个按钮就可以向其他玩家分享你的世界线，第三个按钮则是让系统自身随机选择每一个选项，以创造一个完全出人意表的世界线，最后一个按钮则是让玩家锁定目前的世界线状态或是解锁。

下面的 Load Another World State 则是让应用读取玩家自己的过往游戏存档（如果有的话），然后把对应的选择导入到目前的世界线中，也就是等于继承了玩家之前的存档，有玩过系列前两作的玩家可以通过这种方式快速继承存档到《龙之世纪 宗教审判》当中。

关闭右方的边栏，然后看向画面的左上角就会看到“Tapestry”旁边也有一个菜单按钮，打开就可以看到另外一个边栏，内容就是各种主要功能：

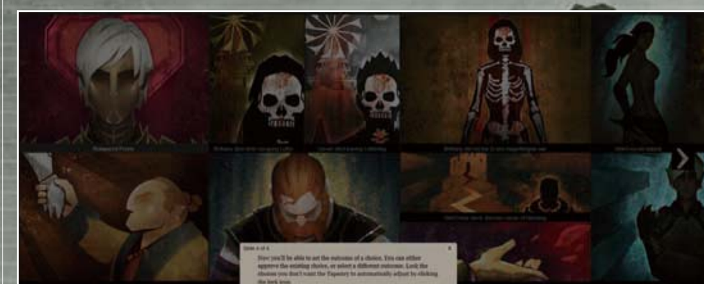
1. “World State”，就是让玩家进入世界线存档界面，这里玩家可以保存最多 10 个世界线，然后还可以查看《龙之世纪 宗教审判》的世界线存档和朋友分享的世界线存档。

2. “Heroes”能够让玩家查看自己在《龙之世纪 起源》和《龙之世纪 Ⅱ》中的每一个英雄的状态，以此选择自己想要导入的英雄。

3. “Career”能够让玩家查看自己在过往作品当中的状况，但是似乎使用 MOD 会导致历程失效，于是稀饭我这里的经历变得惨不忍睹，《龙之世纪 起源》的历程还全部丢失了……

4. 后面的“Beta Feedback”、“Replay Startup”、“The Last Court”和“Logout”都是功能项目，这里就不再赘述了。

最后，如果玩家的选择和其他选择之间出现冲突，则玩家会收到提示，玩家可以选择继续使用目前的选择，系统就会自动把冲突的选择进行更改，但玩家也可以选择不使用目前的选择，来保留那些冲突的选择所处的状态。



●第六步：上传世界线

在选好所有的选择后，玩家可以点击网页右上角有着“DAI”字样的电脑屏幕图案，重新打开右方的边栏，选择最下方的“Export To DA Inquisition”，就可以把目前的选择上传到当前的世界线存档当中，然后玩家就可以准备将其载入到游戏当中了。

之后将存档载入到游戏中的部分将会在创建人物说明部分详细介绍，请前往参阅。



角色创建

《宗教审判》的主角创建方式变回了系列第一作的完全自定义，玩家能够设定角色的性别、种族、外观、声调和职业，这几个自定义部分合起来也足够产生不少的自定义组合了，加上外观部分的设定项目繁多，绝对足够让玩家们创作出属于自己独一无二的角色。鉴于这个部分的项目比较复杂，而且还涉及到继承前两作存档的问题，所以本次攻略将会对这一部分进行详细说明。



选择种族与性别 Race & Appearance

本作的种族与性别是在同一个界面中选择的，默认的性别是男性，但玩家可以通过单击LB（L1）/RB（R1）键来更改，性别本身除了影响角色的外观，并不会对角色的能力造成影响。

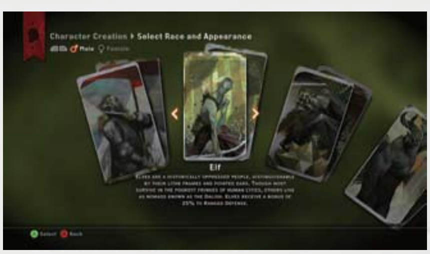
而在种族方面，本作有四个种族供玩家选择，他们不但外表有差异，本身也带有一些种族特长，能够一定程度上影响角色在不同方面的表现，下面将会一一解析。

1.人类（Human）：德达斯大陆上最常见的种族，外形也是最大众化的，其种族优势是角色在游戏初期可以获得一个额外的技能点，能够比其他角色更快地掌握更多技能。

2.精灵（Elf）：曾经在德达斯大陆上繁盛一时的种族，如今却已经衰落，部分精灵选择与人类一同生活，成为城市精灵，一部分则恪守古老传统在野外生活，成为达利许精灵，玩家这一次固定会扮演达利许精灵，其种族优势是对远程攻击有25%的额外防御力。

3.矮人（Dwarf）：整个种族大部分生活在地底之下的矮人身材并不高大，但是强壮结实，而且天生能够感应到石头之下隐藏的财宝和矿石。不过玩家扮演的是来自一个地表矮人家族的成员，他们因为各种原因自愿或是被流放到地表，逐渐失去了地底下的感应能力，不过却发展出了自己的一套生活方式。因为矮人不会做梦，所以他们无法通过联系上幽界来获得法术的力量，按照这个设定带来的限制，矮人是不能够选择法师职业的，所以选择矮人的玩家请注意这一点。但同时，按照背景设定，矮人也因为同样的原因而获得了高于一般种族的魔法抗性，所以其种族优势是对法术攻击有25%的额外防御力。

4.坤拿利人（Qunari）：本作中新增的主角可选种族，其外表是高大并且头上长角的人形生物，虽然看起来像是有恶魔血统，但实际上其种族遵照着“昆”这一集体主义的思想来构筑社会。不过玩家扮演的是被驱逐到社会之外的“灰之民”，作为雇佣兵团成员而维生。人高马大的坤拿利人种族优势是10%的额外物理防御力，非常适合想要当战士的玩家。



选择职业 Class

本作中的基础职业仍然是系列惯有的三个：战士、盗贼和法师，不过本作有个比较体贴的地方，就是考虑到战士和盗贼都有两种作战风格，所以选择项目也增添了对应的分支，因此玩家能够在这个界面当中看到五个职业选项，下面将会一一说明。

1.双持盗贼（Rogue：Dual Wield）

走近战风格的盗贼，使用的武器会是两把单手武器，所以必须在贴近敌人时才能够对其造成伤害。这一风格的盗贼更擅长于偷袭敌人，尤其擅长对付使用远程攻击的射手和施法者。

2.射手盗贼（Rogue：Archer）

走远程风格的盗贼，使用的武器会是一把长弓，能够在很远的距离就对敌人展开攻击，而且还有相应的技能能够让角色躲避敌人的近身追击，是队伍中的主要攻击手。

3.双手武器战士（Warrior：Two Handed）

走强攻路线的战士，可以被视为是队伍中最强大的近战物理输出者，本身拥有不少大威力的攻击技能，部分技能还能够附加击倒敌人或令其眩晕的状态，同时也有不少的控制技能，能够阻止敌人靠近队友或是限制其能够造成的伤害。

4.持盾战士（Warrior：Weapon & Shield）

走肉盾路线的战士，本身会手持盾牌和单手武器作战，技能中既有物理进攻技，也有强化自身防御力甚至是格挡敌人攻击的技能，甚至能够通过嘲讽敌人来提高自身的仇恨值，吸引敌人攻击自己，是队伍最坚实的前锋。

5.法师（Mage）

法师没有分支，因为其作战方式都是依赖法术去定位，而平常的攻击基本固定为用魔杖对敌人展开持续的远程法术射击。和之前的作品中类似，法师的定位非常复杂，既可以是强大的法术伤害输出者，又可以是利用各种负面法术削弱和控制敌人的控场者，甚至可以是保持团队生存力的支援者，也因为如此，法师的上手难度比较高，第一次进行游戏的玩家最好做好心理准备。



选择难度 Difficulty

本作中共有四个难度，分别是轻松（Casual），普通（Normal），困难（Hard）和噩梦（Nightmare），难度本身带来的影响主要是体现在战斗方面，包括敌人的配置和强度都会有所调整，其中困难和噩梦各对应一个奖杯/成就，想要在一次游戏过程中拿下对应奖杯/成就的玩家可以选择用噩梦难度开始游戏，但注意游戏过程会变得非常有挑战性。另外游戏当中是可以随时更改难度的，所以选择了高难度的玩家发现自己已经无法应付战斗难度后随时可以改回来，但要注意，一旦更改难度，就无法获得两个高难度对应的奖杯/成就。



导入世界线 The World So Far

在完成以上选择后，游戏会对玩家的选择进行确认，一旦确认就无法更改，只能再开一个档了。

完成确认后，游戏会要求玩家选择导入的世界线，这里玩家请先确认自己的网络状态，在主机上如果玩家没有联网，会被强制使用游戏中的默认世界线。

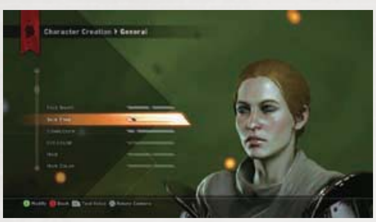
在确认连线的情况下，玩家如果已经绑定了EA通行证，那么游戏就会默认导入通行证对应的世界线存档，关于世界线存档的设置请玩家们参考上文当中的《龙之世纪 珍藏》使用指南部分。

如果玩家没有EA通行证，那么在游戏开始时会要求玩家先把自己的主机账号链接到一个对应的Origin账号上，玩家可以链接已有的账号，也可以链接一个新的账号，但如果想要继承存档，就要记得用自己的Origin账号先登录一下《龙之世纪 珍藏》，继承之前的游戏存档或是自己手动选择一个，然后再登录游戏并创建人物，才能够导入世界线。

世界线产生的影响非常多，包括人物存活和政局变化等等，随便一个变化都会让游戏的世界线发生变动，规模可大可小，所以严格来说大部分玩家的世界线都是有着一定分别的，本次游戏的攻略当中会以稀饭我个人的世界线为准，所以在一些角色存活状态甚至是事件细节上都可能会和读者们的版本存在差异，这是游戏本身的特点，实在无法在一次攻略过程中完全兼顾，所以不同选择产生的变化细节还是留待日后在读游戏中与大家分享，本次攻略仍然将以指引通关为目标。



角色外貌 Character Creation



本作中玩家的造型有个五个默认的版本，会以Head 1 至 5来标注，玩家们如果想要快速开始游戏，不妨选最顺眼的一个版本直接使用，但如果都不满意，可以选择最符合目标的一个，然后按下X/□键进入自定义界面进行更改。下面将一个个解释自定义项目的功能。

1.总体（General）

这里能够调整一些角色基本特征，包括脸部曲线（Face Shape），肤色（Skin Tone），皮肤特征（Complexion），瞳孔颜色（Eye Color），发型（Hair），发色（Hair Color）和口音（Voice）。对于不想要进行太细致的角色调整的玩家来说，这个项目提供的功能往往已经足够产生让人满意的角色。注意，玩家随时可以通过单击RB/R1键来聆听角色的口音，以确认当前的口音是否对口味。另外口味偏东方的玩家在调整了脸部曲线和肤色之外也别忘了调整皮肤特征，欧美人习惯了角色皮肤上存在着雀斑等明显的斑点，但并不符合东方审美，玩家可以用调整皮肤特征来尽量减弱这一点。

2.头部与耳部（Head And Ears）

这个部分主要是对头部和耳朵进行细调，项目内容比项目名称所提及的要稍微多一点，包括耳朵尺寸（Ear Size），耳朵位置（Ear Position），耳垂尺寸（Earlobe Size），颧骨宽度（Cheekbones），颧骨形状（Cheek Shape），眼眉尺寸（Brow Size）和额头尺寸（Forehead）。其中颧骨形状的调整中，垂直移动为调整颧骨的突出程度，在角色正面不太看得出来，需要用右摇杆移动到角色侧脸观察，同样的情况还会出现在眼眉尺寸和额头尺寸中，同时其实后两项调整更接近于更改角色的眉毛位置和额头的形状，具体效果玩家需要自己调整来体会一下。

3.眼睛（Eyes）

这个项目是对眼睛的细节调整，包括眼睛形状（Eye Shape），眼睛尺寸（Eye Size），眼睛位置（Eye Position），眼角朝向和眼距（Eye Rotation And Spacing），眼眉风格（Eyebrow Style），眼眉朝向（Eyebrow Position），睫毛风格（Eyelash Style），外瞳孔颜色（Outer Iris Color）和内瞳孔颜色（Inner Iris Color）。因为眼睛对于角色的整体外貌影响比较大，个人建议玩家们在调整的时候最好谨慎，如果觉得效果不满意又忘了原本的版本是哪一个，请果断按B键/○键退出调整，因为只要玩家在调整后不按下A键/×键确认，更改就不会执行。比较建议调整的项目有眼睛尺寸、眼角朝向和眼距还有眼眉风格，这三者都是比较直观的外貌特征更改。

4.鼻子（Nose）

专注于调整鼻子的项目，内容包括鼻子形状（Nose Shape），鼻子尺寸（Nose Size），鼻子位置（Nose Position），鼻梁尺寸（Nose Bridge Size），鼻梁位置（Bridge Position），鼻端尺寸（Nose Tip Size），鼻端位置（Nose Tip Position），鼻翼尺寸（Nostril Size）和鼻梁破损状况（Broken Nose）。鼻子重要性没有眼睛那么高，但是对于鼻梁和鼻翼造型的调整也会一定程度上影响角色的外貌观感，请玩家谨慎调整，个人推荐调整鼻梁尺寸、鼻端尺寸和鼻翼尺寸，注意不是越小越好，要保持和整个脸部其他器官之间的尺寸平衡。

5.嘴巴与下颚（Mouth And Jaw）

这个调整嘴巴与下巴的项目内容包括嘴巴形状（Mouth Shape），嘴巴宽度（Mouth Width），嘴巴位置（Mouth Position），嘴唇厚度（Lip Thickness），下颚曲线（Jawline），下颚尺寸（Jaw Size），颌骨状态（Jowls），下巴尺寸（Chin Size），下巴形状（Chin Shape），双下巴（Double Chin）和喉结（Adam's Apple）。这一部分的调整比较考验玩家的技术，因为下巴的形状可以很大程度上决定脸型的好坏，不然也不会有女星专门去垫下巴了，同时嘴巴的宽度还有嘴唇厚度也能够决定一个角色的整体脸部感觉，所以调整的时候最好是配合着调。总体而言，这个项目当中的绝大多数内容都是值得调的——用女性角色时喉结当然除外——但要注意互相之间的效果会有连锁影响。

6.疤痕与纹身（Scars And Tattoos）

这个部分对于国人玩家来说可能不太受待见，不过如果玩家需要塑造一个身经百战的硬汉或是彪悍的女汉子，一些疤痕或是纹身其实可以增强角色的个性，其项目包括疤痕类型（Scars），疤痕深度（Scar Intensity），疤痕水平位置（Horizontal Position），疤痕垂直位置（Vertical Pisition），图腾造型（Tattoo Design）和图

腾颜色（Tattoo Color）。鉴于是否使用疤痕和纹身完全是个人选择，这里就不多作推荐了，喜欢的玩家不妨自行尝试一下效果。

7.化妆（Makeup）

这个部分对于男性角色来说效果有限，除非玩家想要塑造一个脂粉味比较浓的角色，而对于女性角色来说则是非常好的外貌强化项目，包括了眼影颜色（Eye Shadow Color），眼影浓度（Eye Shadow Intensity），下眼影颜色（Under-eye Color），眉影颜色（Under-brow Color），眉影浓度（Under-brow Intensity），睫毛颜色（Eyelash Color），眼线颜色（Eyeliner Color），眼线浓度（Eyeliner Intensity），腮红颜色（Blush Color），腮红浓度（Blush Intensity），唇膏颜色（Lip Color），唇膏浓度（Lip Intensity），唇线颜色（Lip Liner）和唇彩亮度（Lip Shine）。从效果上来说，把眼影、眼线、睫毛还有唇膏颜色选好就已经算是勉强达成效果了，其他项目选得好可以增色，但是如果不懂行搞起来效果会一团糟，个人建议除非经验丰富，不然还是不碰为妙。

角色命名 Name Your Character

在完成所有的外观设置后，玩家可以自定义角色的名字，不同种族的不同性别角色都会有一个默认的名字，玩家可以通过点击X键/□键进入自定义界面修改，之后按下A键/×键确认即可。



对话系统详解

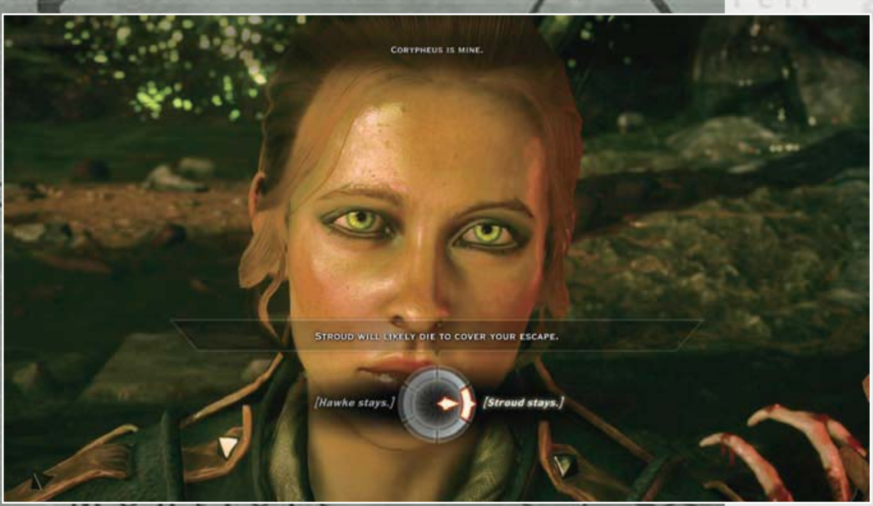
因为本身是个RPG，所以《宗教审判》的对话选项自然和系列其他作品一样丰富，不过本作对于“《质量效应》系列”的对话轮进行了进一步的参考，在整体上已经做到了简单易懂，玩家需要选择的对话不但会有一句能够展现对话本意的简单句子给玩家预览，还会配以相应的符号，所以哪怕玩家对于话语的原意并不完全了解，只要通过其对应的符号就能够大概理解自己的选择对话对应的态度。鉴于篇幅和游戏机制的关系，本次攻略中不可能刊载出所有对话选项对应产生的影响，但通过下文的图标解释，玩家们就能够判断自己选择对话所产生的影响。

符号	对应内容
普通对话	
	普通对话选项
	详细询问选项
	攻击对方选项
	贿赂或付给对方报酬选项
	发展浪漫关系选项
	中止浪漫关系选项

符号	对应内容
特别对话	
	特别对话选项
	坚忍/冷酷对话选项
	悲伤对话选项
	欢快对话选项
	疯狂/尖刻对话选项
	疑惑对话选项
	惊讶对话选项
	恐惧对话选项
特别知识对话	
	街头知识对话选项
	政治知识对话选项
	历史知识对话选项
	人物知识对话选项
职业与种族限定对话	
	战士限定对话选项
	盗贼限定对话选项
	法师限定对话选项
	精灵限定对话选项
	矮人限定对话选项
	坤拿利人限定对话选项

同伴赞同度与浪漫关系

●同伴赞同度



这个系统是个隐藏数值，但是在游戏中会产生方方面面的影响，最主要的影响就是角色能否和对应的同伴发展浪漫关系，只有高赞同度才可以帮助浪漫关系顺利发展，而低赞同度甚至有可能会破坏一段浪漫关系。影响赞同度的因素很多，但主要是在于角色对话选项的选择上，不同的选项会对同伴产生不同的影响，而这种影响往往是难以预料的。而且因为同伴们的出身经历都有差异，他们对于不同选择的反应也各不相同，一个会令某个同伴反感的选择却有可能会让另一个同伴非常满意，所以在这一点上玩家是无法做到面面俱到的。

总体而言，只要玩家保持良好的习惯，完成所有的同伴对应任务并多多找他们对话，那么理论上大部分同伴的赞同度都会处于高水平，而不至于产生负面影响，尤其是玩家在游戏过程中保持良好的角色态度和抉择时，是不会存在太大的赞同度下降风险的，但如果玩家决定要做一个冷酷或者不那么温情的审判者，那就要有同伴赞同度跌破底的心理准备。

●浪漫关系

浪漫关系是构筑在同伴赞同度之上的系统，其核心说白了就是让玩家的角色和游戏中的同伴或是NPC 建立情侣关系。这一功能基本上是娱乐性的，玩家从游戏元素方面上能够获得的好处微乎其微，甚至可以说是有点麻烦，因为玩家必须要避免自己作出的选择和情人的观点相左，不然很有可能会毁掉一段关系。但是从游戏体验上来说，浪漫关系可以让玩家看到许多独特的对话台词和角色互动，甚至有可能发掘出同伴或是 NPC 不为人知的一面，所以还是非常有意思的。

注意，确立浪漫关系是非常漫长的过程，包括送礼物、调情和深入对话了解对方等等，而且就算玩家把这些都做到了，如果角色对应的性别和种族无法和对方的性取向对应，同样无法达成浪漫关系，所以最好在决定和角色展开浪漫关系之前搞清楚这一点。另外 NPC 和同伴比起来有一个优势，就是他们不受赞同度系统影响，所以玩家和



NPC 展开浪漫关系时需要注意的地方会少一些，只要不选错和 NPC 本身相关的对话选项，基本上不存在破坏浪漫关系的风险，所以更喜欢在角色言行上坚持自我的玩家可以考虑和 NPC 发展浪漫关系。

角色菜单详解

为了照顾战术视角的按键需要，本作中角色菜单被整合到了系统菜单当中，玩家按下 Start/Option/Menu 键后会开启系统菜单，其中选项界面正上方的“Character Record”就能够查看角色和同伴的资料，而选择右方的“Inventory”就能够进入物品栏查看角色目前携带的各种装备和物品，这是游戏中最重要的两个界面，下面将会详细解析。



角色菜单

这个菜单包含四个栏目：技能（Abilities），战术（Tactics），属性（Attributes）和行为方式（Behaviors），下面将详细介绍每一个栏目的对应内容。

●技能



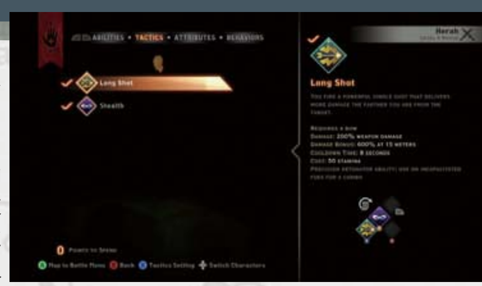
这个栏目的内容就是让玩家查看角色技能并选择投入技能点数的项目，还可以调整技能在技能环处对应的快捷键。

技能会分为几条技能树在栏目当中列出，玩家先要选择技能树，然后再进入技能树去查看单独的技项目。如果玩家光标所在的技能项目尚未学习，此时点击 ×/A 键就可以学习该技能，而如果玩家已经学习了该技能，点击 ×/A 键就能够进入快捷键设定界面，此时如果玩家按下四个快捷键中的某一个，技能就会绑定到对应的快捷键上面，如果要绑定在第二页快捷键界面上，就请先按住 L2/LT 键后再按对应快捷键。

注意，玩家在技能界面中点选了学习技能后并非就已经学会了该技能，还需要在点选完后按下△/Y 键进行确认，如果玩家对于学习的技能不满意，可以通过对已经学习的技能点击 ×/A 键来取消选择，或是退出技能界面并在出现询问框时点击□/X 键取消全部选择。不过以上所说的取消技能选择只对应玩家在这一次学习技能过程中点选的技能，之前已经确认过的技能是无法通过这种方式取消选择的，只能用洗点的道具来消除。

技能的学习点数主要来源是角色等级提升，每个角色每升一级就会获得一个技能点，但同时部分角色也可以通过完成对应的任务或是获得对应的物品后增加一点技能点。如果玩家只打主线，在通关时的等级都不足以让玩家学会职业对应的所有技能，所以明智地在技能树中投入点数是非常有必要的，不然会严重影响角色的战斗力。

●战术



这个栏目可以被视为是技能栏目和行为方式栏目的补充，玩家已经确认学习过的主动技能都有显示在这里，玩家既可以像是在技能栏目中那样地选择某个技能绑定到快捷栏中，也可以选择当对应角色交给 AI 控制时，其对特定技能的使用优先度。

当玩家把光标移到某个技能图标上时，按下□/X 键就可以打开技能的优先度选择，项目有三个，都会以图标的形式显示在技能前方，打钩是准许使用（Enabled），打叉是不准许使用（Disabled），星号则是优先使用（Preferred），效果就如同符号名称所述。

这一栏目的主要功能是优化 AI 角色的战斗方式，鉴于在实际战斗当中玩家可能偶然会操纵其他同伴，而此时主角的操纵权同样会被交给 AI，所以哪怕是主角自己的战术也记得要进行调整优化，以强化其战斗表现。

●属性

这一栏目没有任何调整功能，但是玩家能够在这里查看绝大多数的角色数据，因为项目繁多，下面将用界面解析加上属性项目说明的方式来一一介绍。

①角色头像
②角色生命值
③角色总体攻击力
④角色总体防御力
⑤额外近战防御
⑥额外远程防御
⑦额外魔法防御
⑧审判所等级与影响值
⑨角色等级与经验值
⑩当前权力值



属性项目对应影响一览

属性名称	影响效果
基础属性	
Strength	力量，提高战士的伤害和所有职业对于防护值的伤害力。
Dexterity	敏捷，提高盗贼的伤害和所有职业的暴击伤害。
Magic	魔力，提高法师的伤害和所有职业对于护盾值的伤害力。
Cunning	灵巧，提高所有职业的暴击几率和远程防御力。
WillPower	意志，提高所有职业的伤害和魔法防御力。
Constitution	体质，提高所有职业的生命值和近战防御力。
进攻属性	
Attack	攻击强度，提高所有职业的伤害。
Guard Damage Bonus	额外防护值伤害，提高所有职业对防护值的伤害。
Armor Penetration	护甲穿透，提高所有职业攻击时无视护甲的比例。
Barrier Damage Bonus	额外护盾值伤害，提高所有职业对护盾值的伤害。
Critical Damage Bonus	额外暴击伤害，提高所有职业的暴击伤害比例。
Critical Chance	暴击率，提高所有职业的暴击率。
Main–Hand Damage	角色主手武器目前伤害值。
Off–Hand Damage	角色副手武器目前伤害值。
Bleed On Hit	流血伤害几率，提高所有职业攻击时造成流血伤害的几率。
Stagger On Hit	眩晕几率，提高所有职业攻击时造成眩晕的几率。
Heal On Kill	杀戮回复比例，提高所有职业杀死敌人时回复生命值的比例。
Flanking Damage Bonus	夹击伤害增益，提高所有职业在夹击敌人时造成的伤害。
防御属性	
Magic Defense	魔法防御力，降低角色受到的魔法伤害。
Melee Defense	近战防御力，降低角色受到的近战伤害。
Ranged Defense	远程防御力，降低角色受到的远程伤害。
Cold Resistance	寒冷抗性，降低角色受到的寒冷伤害。
Electrical Resistance	雷电抗性，降低角色受到的雷电伤害。
Fire Resistance	火焰抗性，降低角色受到的火焰伤害。
Spirit Resistance	灵能抗性，降低角色受到的灵能伤害。
Guard	角色目前防护值。
Armor Rating	护甲值，降低角色受到的物理伤害。
Armor Rating	正面护甲值，降低角色受到的正面物理伤害。
Health	角色目前的生命值。
Maximum Health	角色目前的生命值上限。
Bleed On Being Hit	反伤几率，提高角色被攻击时对敌人产生流血伤害的几率。
Stagger One Being Hit	反震几率，提高角色被攻击时对敌人产生眩晕伤害的几率。
其他属性	
Focus	角色目前的专注值
Maximum Focus	角色目前的专注值上限。
Focus Gain Bonus	专注获取增益，提高角色获得的专注值比例。
Mana/Stamina	角色目前的魔力/耐力值。
Maximum Mana/Stamina	角色目前的魔力/耐力值上限。
Combat Experience Points	角色目前的总经验值。
Level	角色目前的等级。
Cooldown Modifier	冷却缩短，降低玩家技能冷却所需的等待时间。

属性补充说明

1. 主手与副手武器伤害：任何需要使用两只手操作的武器——例如双手剑，法杖和弓箭，其主手与副手武器共享一个伤害值，而且在计算伤害时只使用主手伤害值。

2. 流血：流血伤害可以通过玩家用武器攻击敌人或是敌人攻击玩家产生，前提是玩家在对应的两项属性有起码 1% 生效几率，并且在执行或被执行对应行为时生效。流血会持续对敌人造成物理伤害，这一效果将会持续数秒。

3. 眩晕：眩晕状态可以通过玩家用武器攻击敌人或是敌人攻击玩家产生，前提是玩家在对应的两项属性有起码 1% 生效几率，并且在执行或被执行对应行为时生效。眩晕会令敌人的攻击力和防御力同时下降，这一效果将会持续数秒。

4. 杀戮回复：当玩家杀死敌人时，会按照这一属性的高低来按比例恢复生命值，但只有玩家的攻击对敌人造成致命一击时才能够触发。

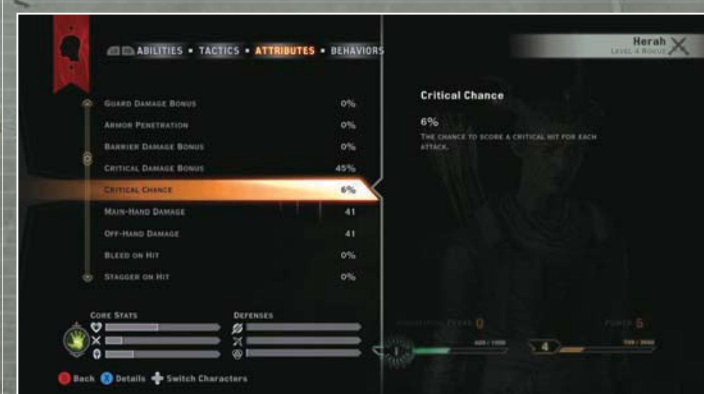
5. 夹击：当玩家从敌人背后和侧面发动攻击时，攻击威力能够获得一定比例的提升。

6. 防护值：本作中新增的属性，当玩家使用特定的技能或装备特定的道具后才能获得防护值，其作用为吸收所有类型的伤害，只有防护值被耗空后，敌人的攻击才能够伤害玩家的生命值。战士的许多技能可以为角色提供防护值，其他职业则基本无法从技能中获得防护值。

7. 正面护甲值：如果角色装备了盾牌，针对角色正面发动的攻击除了会受到玩家的护甲阻挡，也会受到盾牌阻挡，所以正面护甲值会把盾牌护甲值也计入其中。但因为正面护甲值不受技能中护甲提升增益的效果影响，所以在部分角色身上会出现护甲值高于正面护甲值的奇怪情况，这种情况下物理伤害减免将以数值更高的护甲值为准。

8. 专注值：本作中新增的数值，可以理解为必杀槽，主角的特殊必杀技和每个进阶职业对应的必杀技都必须在专注槽蓄满的情况下才能够释放。队伍中每一个成员的专注槽是分开计算的，但是只要队伍中有一个成员对敌人造成伤害，所有成员都会获得专注值。

9. 魔力 / 耐力值：本作当中魔力值和耐力值进行了统一，除非玩家从装备中获得额外增益，不然两者的最高上限都是不变的 100 点。使用技能会消耗魔力 / 耐力值，而之后这两个数值会随着时间推移快速恢复，如果玩家用普通攻击命中敌人可以加快这一过程。



行为方式

设定游戏中角色被 AI 操作时的行动逻辑，不过内容其实非常简洁，只有四个项目，其余的技能使用细节和具体指令则需要留给玩家自己在战术视角当中根据战况设定。不过这四个项目已经可以让玩家很好地控制 AI 同伴的表现，下面将详细说明四个项目的内容。

1.Mana/Stamina % Reserve：调整角色在魔力 / 耐力值降到哪一个比例时停止使用技能，并等待其恢复。这个比例调得越低，则 AI 角色的爆发力会越强，但是持续伤害输出或是支援能力会下降。可调整比例有 0%，10%，20%，30%，50%，80% 和 100%，默认的 50% 比例是最理想的，但对于部分擅长于爆发的职业——例如双持盗贼和双手武器战士，可以把比例调得更低，鼓励 NPC 连续发动技能压制甚至是秒杀弱小的敌人。

2.Targeting Behavior：这个项目默认是让 AI 控制的角色跟随玩家控制的角色，行动方式只有跟随（Follow）和保护（Defend）两种，但却可以很好地决定角色 AI 在战斗中的定位，因为跟随和保护的对象除了玩家控制角色，也可以被设定为队伍中的特定成员。玩家可以以此来调整 AI 的行为优先度，跟随只会让角色跟着对应的目标角色移动，但保护则可以让 AI 角色在发现目标角色受到攻击时立刻前去救援，所以玩家如果自己是法师，则可以把队伍中战士同伴的目标改为保护自己，以在自己受到盗贼攻击时立刻前来救援。

3.Healing Potion Reserve：在回复药余下多少瓶时限制 AI 使用，默认是 2 瓶，也就是当回复药只剩下 2 瓶时，AI 就会停止使用回复药，哪怕自己会死亡也绝对不会喝。这个数额定得比较合理，回复药的默认上限是 8 瓶，目前这一数额会保证每个 NPC 都能平均用到 2 瓶回复药，而余下 2 瓶则是留给玩家自己使用，不太建议更改。

4.Healing Potion Hp % Threshold：设定角色在生命值降到多少百分比之下才会使用回复药，默认的比例是 30%，是比较合理的比例，但是玩家可以按照职业的不同来调整，比较脆的法师和盗贼甚至可以调高一些，避免被敌人的大威力攻击秒杀，而比较能承受伤害的战士则可以调低一些，降低对回复药的消耗。



物品栏

本作的物品栏基本上还是维持着系列的风格，不过整合得比较简洁，分类也非常直观，下面将继续用界面解析加上项目说明的方式来介绍。

①角色当前金钱
②角色当前物品栏使用量和容量上限
③角色主手装备槽
④角色副手装备槽
⑤角色护甲装备槽
⑥角色头盔装备槽
⑦角色项链装备槽
⑧角色腰带装备槽
⑨角色戒指装备槽 1
⑩角色戒指装备槽 2



项目简介

1.Weapon：武器项目，内有全部武器、单手武器、双手武器、法杖、匕首、弓和盾牌七个分类，其中单手武器、双手武器和盾牌只有战士能够使用，匕首和弓箭只有盗贼能够使用，法师只能够装备法杖。只有匕首既可以装备在主手又可以装备在副手，单手武器只能装备在主手，盾牌只能装备在副手，其余三类武器全部需要双手使用。

2.Armor：护甲项目，本作当中护甲只有两个装备槽，所以玩家的角色能够装备的也只有一套护甲和一个头盔。不过这一项目分成了五大类，第一类是全部护甲，第二类是头盔，第三类是法师的布甲，第四类是盗贼的皮甲，最后一类则是战士的盔甲。头盔可以在职业之间通用，不过往往限定于人类、精灵和矮人三个种族，坤拿利人因为头部有角，所以只能够装备特殊的脸部涂装，也被归类到头盔当中。三个类型的护甲各对应一个职业，无法通用于其他职业。



3.Accessories：饰品项目，是本作当中装备槽最丰富的装备类型，不过其中项链和腰带还是只能各装备一个，但戒指可以装备两个。分类方面饰品项目却并不多，只有全部饰品、腰带、戒指和项链四个项目，因为除了部分特殊饰品，绝大部分饰品都是全职业全种族通用的。其中部分项链饰品为消耗品，佩戴后就会消失，并获得其提供的效果，此时玩家可以重新装备其他项链。

4.Upgrades：升级物品项目，换而言之就是升级护甲或武器时使用的部件，按照升级对应的物品分为全部升级物品、护甲升级、单手武器升级、双手武器升级、法杖升级、匕首升级、弓升级与符文石八个项目。这些物品无法直接在道具栏中使用，需要在武器和防具升级工作台处使用才能够装配到装备上。

5.Crafting Materials：制造素材项目，里面的物品不会被计入背包容量当中，所以玩家可以在游戏过程中尽情收集。这里的物品全部都是用于制作装备，按照类型分为全部素材、布料、皮革、金属、元素精华、草药和贵重素材七大类。

6.Valuables：贵重品项目，这个类别只有一个单独的分类，不过里面的物品都会占背包容量，而它们的惟一用途就是拿来卖掉，所以玩家每冒险完一次都要记得去商店清一下这个项目，腾出背包空间。在装备界面中，玩家可以通过单击 L2/LT 键把物品放进贵重品项目来收藏，但是如果玩家有进入贵重品项目然后单击△ /Y 键把物品全部卖掉的习惯，那就最好不要把武器收藏在这里，避免失手卖掉。

7.Weapon Schematics：武器制作图项目，其内容不会占背包空间，但这里也没有太大的查看价值，

因为玩家可以直接在制作武器台查看这些图纸的内容和所需的材料类型，当然如果玩家是专门为了制作某个武器而去收集材料，那么随时进这个界面确认一下材料类型也是可以的。这个项目分类和武器项目基本一致，就是最后多了一个符文石制作图分类。

8.Armor Schematics：护甲制作图项目，功能和特点与武器制作图项目一致，分类则与护甲项目基本一致。

9.Recipes：配方项目，和前两个制作图项目比较类似，不过内容并非是针对装备，而是委托任务和药水等物品的制作配方，同样也是供玩家在收集材料时查看使用。

新元素

比起之前的作品，《宗教审判》的创举之处在于融合了系列前两作的特点，并将其发扬光大，但这也并不意味着本作就完全固步自封，没有任何崭新内容。除了之前在属性部分提到的一些革新外，本作也针对剧情设定还有游戏机制的变化加入了一些新元素，下面将一一介绍一下。

跳跃

虽然在整个游戏界中游戏角色能跳都不算是什么新闻了，但角色能够做出这种动作在本作当中还算是头一遭。跳跃在本作当中的作用比较简单，因为场景塑造更加庞大而复杂，为了让开发者们做出更有想象力环境，角色就必须拥有跳跃能力，如此一来一些乱石满布的路面也不会阻挡其前进。除此之外，跳跃基本上是没什么大用途的，玩家既不能发动跳跃攻击，也不能用其躲避敌人攻击，就是一个纯粹探索用动作而已。



药水、药剂与手雷

前文当中也提到过，本作当中的药水系统进行了改革，总体而言，这个改革就是把药水从寻常的道具系统中整个抽了出来，变成了一个独立的消耗品体系，个人认为是非常精妙的新元素。现在玩家只能携带最多三种消耗品，都可以在指挥轮中看到并使用。其中有一种药水固定为回复药，不可更改，其上限为8瓶，无需任何材料制作，玩家只要回到营地或者调查关卡中遇到的补给箱，就可以立刻补满，所以其设定有点令人想起《黑暗之魂》里的元素瓶。回复药的上限可以通过审判所增益提高到12瓶，其回复量也可以通过在药水升级台上消耗药草来强化，但是它是全队共享的，连带玩家在内四位队伍成员也只能使用最多12瓶回复药，这在噩梦难度当中简直就是一种噩梦般的限制。所以游戏中把另外两个消耗品槽留给玩家自定义，其中第一个消耗品槽是默认开启的，而第二个需要用审判所增益去开启。



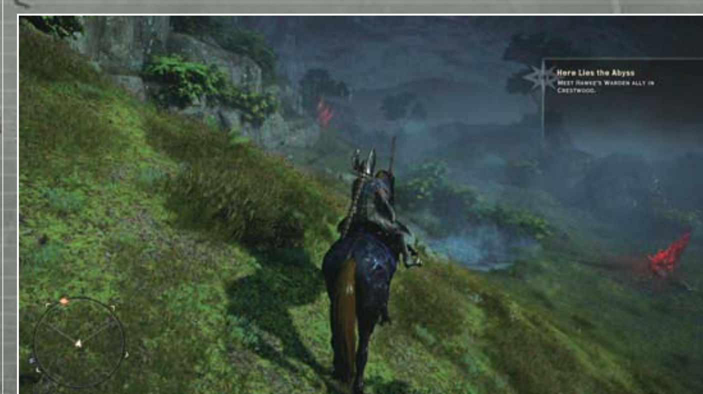
这两个槽当中玩家可以在药水、药剂和手雷当中选一种进行装备，它们也有携带上限，视种类不同数量各有差异，而且不像是回复药，这三种消耗品都需要通过消耗药材来制作或是补充。无论是药水、药剂还是手雷从本质上来说都是无法替代回复药的功能的，但可以作为补充和暂时的替代品，例如玩家可以用持续恢复生命值的药水来减缓战士受到的伤害压力，手雷当中也有能够产生范围治疗的类型，而药剂则能够提供非常不错的特定伤害抗性。

但是无论是药水、药剂还是手雷都需要获得配方后才能够制作，这些配方的来源比较多样化，既有通过支线任务获得或是在宝箱当中拾取，也有通过在战争会议室中派遣顾问们执行任务后获得。虽然有种种限制，但是药水、药剂和手雷有一个回复药所不具备的优势，就是他们的携带量是分开计算的，也就是队伍当中每一个成员都可以携带不同类型的药水、药剂和手雷，而且其携带值是每个人独立的。当然代价就是玩家必须回到营地中用装备药水台的界面手动填充这三种消耗品，不能够像回复药一样自动填充，也不能够通过补给箱恢复。

坐骑

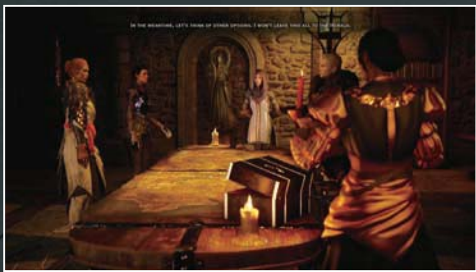
因为本作当中的地图变得非常广大，光是靠角色双脚去探索就显得太过累人，所以本作中新增添了坐骑系统，玩家只要在游戏初期完成一个支线任务就能够获得自己的第一匹坐骑，并且可以通过指挥环将其召唤到到身边，这时候玩家靠近坐骑并单击跳跃键，就可以骑乘。在玩家骑乘时，队友会自动消失，默认为跟着玩家一起策马行动，而角色操作也会发生一定的变化，攻击和技能暂时无法使用，原本L3/LS键对应的侦测会变为奔跑键，持续按下并前推左摇杆，坐骑就会以高速进行奔跑。如果玩家想要下马，则只需单击○/B键即可，坐骑会在下马点停留一段时间，然后消失，而如果玩家遭遇战斗，则坐骑会快速直消失。

玩家在之后的游戏过程中可以通过顾问们执行的特别任务获得不少新的坐骑，但是它们除了外观有着差异之外，作为坐骑的性能是一样的，所以玩家可以随意选择。



战争会议

作为游戏中的重要系统和剧情元素，战争会议包含了几个重要的内容，首先是三位顾问，他们既是重要的剧情 NPC，也是本作中的新系统“特别行动”和“特别任务”的执行者。同时和玩家所扮演主角的战斗力还有其他能力息息相关的“审判所增益”也需要通过战争会议来获得，其中还包括了“审判所特使”这个附带的系统，下面将会进行详细说明。



顾问 Advisors

严格来说，审判所的顾问有五位，其中四位在创建之初就已经加入了审判所，分别是战术顾问考伦（Cullen），谍报顾问蕾莉安娜（Leliana）和外交顾问约瑟芬妮（Josephine），还有陪在玩家身边一起行动的卡桑德拉（Cassandra）。之后随着剧情发展，在系列第一作中就作为同伴登场过的女巫莫莉甘也会加入到审判所中，按照她在奥莱皇室当中的职务身分，也可以被视为审判所的奥术顾问。不过在实际游戏当中，能够执行“特别任务”的顾问就只有三位，也就是前面提到的考伦、蕾莉安娜和约瑟芬妮，三者各自代表着审判所的一种力量，考伦是军事力量，蕾莉安娜是谍报系统，约瑟芬妮则是政治与外交。



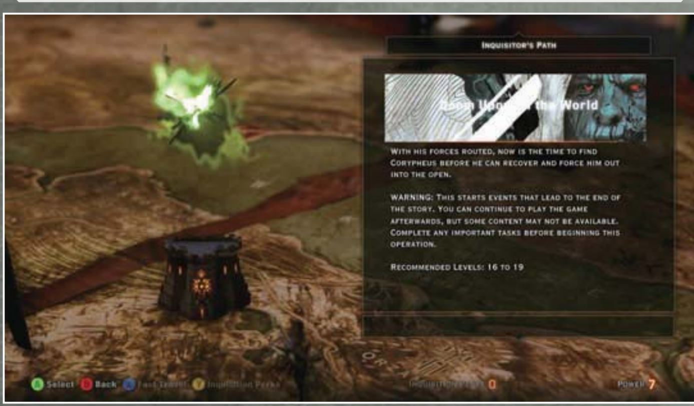
特别行动与特别任务 Operations & Missions

玩家们在进行游戏时都会接触到这两者，其中特别行动的地位更为重要一些，因为说白了其用途就是开启对应地图的传送权限，玩家只有通过特别行动来开启对应的区域后，才能够旅行到该地，并接触到地图当中的主线和支线任务。特别行动和特别任务比起来有两个特点，一个是其需要消耗势力值，越到后期的任务区域消耗的势力就越多，所以玩家必须要在已经开启的地区里努力完成各种各样的分支内容才可以凑够势力用于开拓下一个场景，另外一个是特别行动对应的开启方式只有一种，也就是玩家只能够从三个顾问代表的审判所力量里选择固定的一种去解锁，有的是需要军事力量，有的是需要密探，有的则是要从外交途径解决。不过虽然如此，特别行动和特别任务之间是没有人员使用冲突的，哪怕三个顾问都在执行各自的特别任务，也能够继续执行特别行动，这是因为后期有些特别任务的执行时间达到了惊人的 24 小时，如果没有这种设定，玩家可能得等上一天才能开启新区域。

而跟特别行动相比起来，特别任务的内容要更为简单，这是一些完全以文字展现内容的小任务，作为一个个小旗子出现在战争会议室的大地图上，其内容往往是各种针对审判所发出的请求，像是肃清区域内的暴徒，寻找密探或是和某一势力建立外交关系等等。玩家可以从前文中提到的三位顾问里选择一位执行特别任务，不同的任务所需要的时间各有差异，最短的坐骑获取任务是即时达成的，类似于特别行动，但是大部分任务都需要起码 12 分钟左右的时间，所以玩家派出顾问执行任务后需要经过一段时间的等待才能够看到结果。

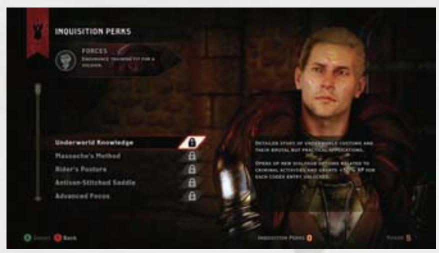
特别任务的执行者往往是不固定的，理论上哪一位顾问都可以胜任，但是因为任务本身的内容差异，有部分任务会是某个特定顾问特别擅长，例如谍报刺探的任务蕾莉安娜最擅长，所以派她去执行才会获得最好的结果。哪一位顾问适任哪一个任务其实无需通过阅读任务文本来判断，单纯地查看任务执行时间就可以了解清楚，因为擅长这一任务的顾问执行任务所需的时间会比其他顾问短，也就是玩家需要等待的时间会更少。

但是，正如前文所提到的，一个顾问同一时间只能执行一个任务，所以后期会出现地图上有大量任务，却有一大部分都只适合某个顾问执行的情况。玩家此时会面临两个选择，要么就是等待顾问结束上一个任务后让其继续执行，以获取最好的结果，又或是派遣其他顾问去执行，虽然耗时更长，却可以更合理地利用人力，提高获取奖励的速度和频率。



审判所等级与增益 Inquisition Rank & Perk

玩家在游戏中进行的许多行动除了能够让角色获得经验值，也会让审判所获得影响值（Influence），当累积了足够的影响值后，审判所的等级就会上升，意味着其影响力得到了进一步的扩张。当然这个只是背景上的设定，具体到游戏当中，审判所的等级上升就像是玩家角色等级上升一样，也会让玩家获得点数，不过不是技能点，而是增益点。



增益点能够投入到审判所对应的增益系统当中，这个系统能够从多方面提升玩家角色的战斗力或是在某一方面的表现，例如让角色获得特定的知识，或是增加背包的容量，甚至是直接获得一点技能点。但是这里面有两个需要注意的地方，第一个是审判所增益有足足 4 个类别共 34 个增益供玩家选择，但是审判所等级只能提升 11 级，也就是说玩家最多只能获得 10 点增益点。这意味着玩家基本上无法获得所有的增益，而且还必须谨慎地选择，因为这关系到第二个需要注意的地方，就是并非所有增益都能够在一开始就被玩家获得，部分增益需要玩家在对应的增益类别里面投入一定的增益点之后才会解锁，这个点数需求往往会是 4 点甚至是 5 点，那就意味着玩家需要几乎把所有点数都放在同一个类别当中，才有机会点出效果更为强大的增益。

综上所述，审判所增益是一个非常考验玩家长期规划能力的系统，想要从其中获得最大收益，就必须对自己的角色定位有很明确的想法。但是，话说回来，审判所增益虽然重要，却并不会对玩家的角色战斗力和其他表现造成决定性的影响，所以如果玩家实在懒得在这方面斤斤计较，爱点哪个就哪个也是没问题的，因为说到底每一项增益都能够为玩家带来好处，点了也总不会亏。

审判所特使 Agents

这一系统和审判所增益有一定的联系，玩家在探索游戏中的各个地图时，会有机会遇到各种有天赋的专业人士，把他们招募到审判所并加入到其中一位顾问旗下，就可以开启专属的特使增益，降低对应顾问完成特别任务所需的时间。注意部分特使只有在玩家带着对应同伴的情况下才能够被说服加入到审判所当中，具体细节请看下表。



审判所特使一览

特使名称	所在地	相关任务	加入条件
Barter By Belle	Val Royeaux	The Threat Remains	与其对话并答应让其加入审判所。
Enchanter Ellendra	The Hinterlands	My Lover's Phylactery	带上同伴薇薇安妮说服她。
Horsemaster Dennet	The Hinterlands	Horses for the Inqusition	带上同伴薇薇安妮或者卡桑德拉说服他。
Lord Berand	The Hinterlands	Love Waits	选择让其加入审判所或回归家乡都可以带来增益，前者是军事增益，后者是外交增益。
Ritts	The Hinterlands	Strange Bedfellows	带上同伴瓦里克说服她。
Clemence	The Hinterlands	In Hushed Whispers	与其对话并答应让其加入审判所。
Sperker Anais	The Hinterlands	Praise The Herald Of Andraste	选择让她为审判所宣传或是秘密收集信息都可以带来增益，前者是外交增益，后者是谍报增益。
Tanner	The Hinterlands	Business Arrangements	带上同伴卡桑德拉说服她。
Corporal Vale	The Hinterlands	完成数个Hinterlands的任务	在跟他对话来拿取奖励时，请求他帮忙建立审判所的良好声望。
Sky Watcher	The Fallow Mire	Rifts in the Mire	在攻下Hargrave Keep后立刻和他对话，如果没有对话就离开该处，就会永远错过他。
The Blades Of Hessarian	The Storm Coast	Cleaning House	接下任务后先在委托工作台合成Mercy's Crest项链，戴上后前往目的地，挑战暴徒的首领并将其击败，就可以让余下的暴徒加入审判所。
Jana	Crestwood	无	在遇到一队灰袍守望者后前往附近的小屋，用同伴索洛斯说服她加入审判所。
Frederic	The Western Approach	The Abyssal High Dragon	完成相关任务后答应让他加入审判所。
Loranil	The Exalted Plains	By the Grace of the Dalish	完成相关任务后会自动加入审判所。
Fairbanks	Emerald Graves	Noble Deeds, Noble Heart	完成相关任务后选择让其成为审判所的一员。
Ser Barris	Therinfal Redoubt	Champions of the Just	在任务中选择与圣殿骑士联手击退敌人后，他会加入审判所。
Michel De Chevin	Emprise du Lion	Call Me Imshael	完成相关任务后将其招募为特使。
Alexius	Skyhold	在王座上审判犯人	在宣布判决时判处他为审判所服务。
Servis	Skyhold	在王座上审判犯人	在宣布判决时判处他为审判所收集信息。
Florianne	Skyhold	在王座上审判犯人	如果在之前的BOSS战中杀死了女公爵，这里可以判处她的遗体为审判所进行“公共服务”，以提供增益。

同伴与职业（Party Members & Class）

职业是《龙之世纪》系列”的重头戏，正如同伴是游戏系统的主要组成部分一样，鉴于两者有所重合，这里将会把他们融合起来一起解析。



盗贼（Rogue）

盗贼在队伍中的定位比较多元化，既可以是高频率的近战物理伤害输出，也可以是远程的高爆发力物理伤害输出，甚至可以是专门骚扰敌人并救援倒下队友的游击手，一切都看玩家自身如何定位和选择技能。有一点可以肯定的是，尽管盗贼穿着的是游戏中防御力处于中等水平的皮甲，却是最脆弱的职业，因为这个职业既缺少像战士那样能够大量产生防护值的技能，也没有与法师类似的屏障法术，只有招架和闪避这一类物理性的防御手段，所以使用盗贼非常考验玩家的反应和对于转移敌人仇恨的技巧。多利用潜行和夹击来重创敌人才是盗贼的生存要诀，除此之外，把目光放长远，不是一味盯着强力目标进攻而是懂得优先处理有威胁的施法者和远程强敌的盗贼才是一个合格的队伍成员。



●盗贼职业特性

1. 双持盗贼

初始技能配置：潜行（Stealth）、双牙刺（Twin Fangs）

初始武器：双匕首

2. 射手盗贼

初始技能配置：潜行（Stealth）、远射（Long Shot）

初始武器：猎弓

3. 通用特殊能力

开锁，能够打开被锁住的门，在获得特定审判所增益后可以打开大师级的锁。

●盗贼技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
		Double Daggers技能树
Flank Attack	主动	角色短距离突进并闪现到敌人背后并发动刺击。
Skirmisher	被动	Flank Attack成功发动后角色会进入潜行状态。
Twin Fangs	主动	用两把匕首立刻刺击敌人，在夹击时能造成更高伤害
Ripping Fangs	被动	Twin Fangs攻击能够对敌人产生破甲效果，持续8秒。
Bloodied Prey	被动	对生命值低于角色的敌人造成的伤害提高10%。
Parry	主动	招架敌人一次近战攻击，并立刻作出反击。
Effortless Riposte	被动	如果招架成功，则Parry不消耗任何耐力值。
Dance of Death	被动	角色杀死敌人后立刻回复50点耐力。
Unforgiving Chain	被动	角色每次攻击会令暴击几率提高1%，攻击产生暴击后此增益清零并可重新开始累积。
Sneak Attack	被动	在敌人背后发动攻击或对其进行夹击时暴击率翻倍。
Spinning Blades	主动	对敌人发动5次快速的连续攻击。
Neverending Spin	被动	Spinning Blades获得4次额外连续攻击。
Deathblow	主动	对敌人发动一次大威力刺击，对方失去生命值越多技能威力越大。
Thrill of Victory	被动	Deathblow威力大幅提升，如果这一击杀死了敌人，将不会触发冷却时间。
		Archery技能树
Death from Above	被动	从高处攻击低处敌人能造成额外伤害。
First Blood	被动	对生命值高于80%的敌人造成额外伤害。
Leeping Shot	主动	往后跳跃并发动范围射击，对靠近角色的敌人造成伤害。
Rolling Draw	被动	Leeping Shot击中敌人后，角色的下一次射击会击倒敌人并造成额外伤害。
Long Shot	主动	发动一次离敌人越远威力越高的射击。
Archer's Lance	被动	Long Shot变为穿透攻击，能够攻击飞行路线上的所有敌人，击中的敌人越多造成的伤害越高。
Explosive Shot	主动	发射一次爆炸射击，伤害目标与爆炸范围内的敌人。
Chain Reaction	被动	爆炸范围内的敌人越多，造成的伤害越高。
Strafing Shots	被动	角色在射击时移动不再会产生命中率惩罚，而且移动速度提高。
Pincushion	被动	玩家每一次没有杀死目标的射击都会提高角色下一次对敌人造成的伤害。
Full Draw	主动	发动一次准备时间较长的射击，对敌人造成大量伤害，满血的敌人受到的伤害翻倍。
Stunning Shot	被动	被Full Draw击中的敌人会陷入睡眠状态。
		Sabotage技能树
Poisoned Weapons	主动	角色的武器在10秒内带毒，能够令被击中的敌人中毒并受到持续伤害。
Infected Wounds	被动	当Poisoned Weapons启动时角色的武器基本伤害提高。
Caltrops	主动	在地面洒下一堆铁蒺藜，伤害踩上去的敌人并减慢其移动速度。
Tread Lightly	被动	Caltrops覆盖范围更广，减速效果更强。
Fighting Dirty	被动	角色造成的破甲与中毒效果持续时间延长25%。
Looked Like It Hury	被动	角色造成暴击时立刻回复10点耐力。
Explosive Toxin	被动	在玩家造成的中毒状态中死亡的敌人会发生爆炸，产生一股能够造成范围持续伤害的毒雾。
Hook And Tackle	主动	发射一条勾爪，然后把角色拉到敌人身旁。
It Beats Walking	被动	令Hook And Tackle不消耗耐力并取消冷却时间。
Toxic Cloud	主动	释放一股毒雾，伤害在其范围内的敌人。
Contact Poison	被动	缩短Toxic Cloud冷却时间，并令在其范围内的敌人同时进入中毒状态。
Throwing Blades	主动	对身周投掷飞刀，对范围内敌人造成伤害并令他们进入破甲状态。
Precision Targeting	被动	当身周敌人越少时，飞刀攻击越集中，令单个敌人能够被更多飞刀击中。
		Subterfuge技能树
Stealth	主动	角色进入隐身状态，消除敌人对角色注意力，下一次攻击造成50%额外伤害。攻击敌人可以缩短Stealth冷却时间。
Lost in the Shadows	被动	角色隐身状态更强，敌人无法察觉角色存在，同时隐身时消除角色身上一切负面状态。
Evasion	被动	任何击中玩家的攻击都有5%几率不造成任何伤害。
Easy to Miss	被动	角色产生仇恨值降低25%，夹击仇恨值降低100%。
Evade	主动	角色后跃躲避敌人攻击。
Hidden Step	被动	用Evade躲避敌人攻击后产生一个持续3秒的残影，攻击残影的敌人会受到伤害。
Knockout Powder	主动	投掷迷魂粉让目标和范围内的敌人陷入睡眠状态。
Deep Sleep	被动	Knockout Powder产生的睡眠持续时间更久，敌人被攻击时会在3秒后才醒来。
Ambush	被动	当角色在潜行或是刚脱离潜行时，无视敌人50%的护甲。
Shadow Strike	主动	发动一次大威力攻击，能击倒弱小敌人，如果角色处于潜行状态或是最近没有受到过伤害，技能造成的伤害更高。
Quick Blade	被动	缩短Shadow Strike冷却时间，当用这个技能夹击敌人时，触发的技能冷却会立刻结束。
Mercy Killing	被动	角色对处于惊慌和睡眠状态的敌人攻击必定会造成暴击伤害。

●同伴与进阶职业技能树一览

1. 瓦瑞特·特福拉斯

初始技能：铁蒺藜（Caltrops）、远射（Long Shot）

对应进阶职业：巧手匠（Artificer）

性取向：无法发展浪漫关系

简介：在《龙之世纪Ⅱ》中就曾作为同伴登场，在本作当中也作为同伴加入到玩家队伍当中，使用一把名叫“碧莲卡”的连弩，其定位也是偏向混合了控制和远程火力输出的射手盗贼。碧莲卡能够通过本作的升级系统变得非常强大，所以让瓦瑞特成为队友的优势是他不需要在更换武器上面花太多心思，但是他的能力定位和进阶职业都偏向于对付普通敌人，在对付强敌时会表现会受到一定的限制。



巧手匠技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Spike Trap	主动	设置一个爆炸陷阱，在敌人踩上时对其造成大量伤害并令其被击飞。
Watch Your Step	被动	角色能够不打破潜行地发动Spike Trap，爆炸对敌人的击飞距离延长。
Set Them Up	被动	所有陷阱伤害提高25%。
Opportunity Knocks	被动	队友的暴击能够缩短角色的技能冷却时间。
Hail of Arrows	主动	必杀技，角色发动的任何射击技能都会触发一次额外的复制攻击。
Elemental Mines	主动	在面前快速投掷数个不同类型的地雷，对触发的敌人造成不同类型的元素伤害。
Throw Everything	被动	Elemental Mines会清空玩家的耐力槽，并按照消耗的耐力来增加投掷的地雷，耐力耗得越多地雷越多。
Fallback Plan	主动	在战斗开始前设置一个撤离点，持续时间结束后角色会瞬移到撤离点处，生命值恢复到设置撤离点时的状态。
Balt and Switch	被动	Fallback Plan持续时间更长，而且能够把离身边最近的敌人一同带回撤离点。
And Take Them Down	被动	整个团队的暴击几率上升5%。
Tricks of the Trade	被动	提高整个团队的伤害值和增益效果持续时间。



2. 柯尔
初始技能：无
对应进阶职业：刺客（Assassin）
性取向：无法发展浪漫关系
简介：曾经在官方小说《龙之世纪 决裂》中登场过的角色，本身的存在介乎于灵体和人类之间，拥有令大部分人无意中忽视他或是遗忘自己曾经见过他的能力，而且能够感应到身周范围内任何生灵的痛苦。他会热心地为痛苦的生灵提供帮助，但有时候会帮倒忙。柯尔是惟一一个默认就是近战定位的盗贼同伴，他对应的进阶职业刺客让他拥有了非常强爆发力，无论是对付强敌还是消灭敌人的施法者都非常在行，但是生存能力比较差劲。



刺客技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Hidden Blades	主动	对目标瞬间发动数次攻击，造成大威力伤害。
Overkill	被动	Hidden Blades冷却时间缩短，攻击次数进一步上升。
Throatcutter	被动	敌人生命值越低，角色对其造成的伤害越高。
I Was Never Here	被动	杀死一个敌人后令Stealth的冷却时间立刻结束。
Knockout Bomb	主动	投掷手雷，令范围内敌人陷入睡眠。
Comatose	被动	被Knockout Bomb影响的敌人睡眠时间延长，受到夹击伤害更高。
Cloak of Shadows	主动	必杀技，角色和所有队友都进入潜行状态，持续时间中就连发动攻击也不会打破潜行。
Knife in the Shadows	被动	角色在潜行中发动的攻击必定暴击。
Gaps in the Armor	被动	角色攻击的护甲穿透比例提高25%。
Mark of Death	主动	标记敌人，攻击敌人的同时标记会累积伤害，并且在持续时间结束后立刻释放在敌人身上。
Mark of Doom	被动	被Mark of Death标记的敌人护甲降低20%。

3. 塞拉
初始技能：无
对应进阶职业：混药狂徒（Tempest）
性取向：女同性恋，不限种族
简介：在街头长大的城市精灵盗贼，是个活在当下的机会主义者，在加入审判所之前一直是"红珍妮的小伙伴"这个盗窃团伙的一员，不过在看到恶魔入侵对德达斯的影响后，决定投身审判者的队伍对抗混乱。塞拉是纯粹的射手型盗贼，不过因为她没有固定的预设技能，玩家们要是愿意也可以把她打造成近战盗贼。她的进阶职业混药狂徒是一个通过服用炼金药物来让角色获得各种元素增益和伤害能力的职业，无论是远程还是近战都有不错的表现。

混药狂徒技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Flask of Frost	主动	角色喝下冰元素药水，获得短时间的额外伤害抗性，同时能够冻住用近战攻击打中角色的敌人。
Bitter Chill	被动	使用Flask of Frost后能够吸引所有附近的敌人攻击角色。
Flask of Fire	主动	角色喝下火元素药水，短时间内发动任何技能不消耗耐力，用近战攻击打中角色的敌人会被震飞。
Unquenchable Flames	被动	当角色启动Flask of Fire，所有技能均不会产生冷却时间。
Flaskmaster	被动	角色的所有自定义消耗品携带上限提升1点，而且在使用药水时有机会能够不消耗药水而获得相应效果，但此技能对回复药无效。
Fury of the Storm	被动	耐力低于50%以下时攻击威力提升。
Thousand Cuts	主动	必杀技，对目标与附近敌人发动多次连续攻击，并最后对目标发动大威力的终结攻击。
Ride the Storm	被动	当玩家在一个药水效果消失后立刻发动另一个药水效果，其持续时间会延长。
Killer's Alchemy	被动	玩家在使用药水或者进阶职业技能后攻击力上升15%，这个效果可以重复叠加。
Flask of Lightning	主动	角色喝下雷元素药水，让时间流逝减慢，而角色维持正常动作速度。
Quicksilver	别动	Flask of Lightning时间流逝减慢效果更强，效果持续更久。



战士（Warrior）

本作中的战士仍然是队伍中的坚挺战斗力和肉盾，而且因为防护值这个概念的加入，战士在应对各种类型的伤害时都有着更为优秀的表现。同时本作当中战士的防守能力和灵活度也有了很大的改进，盾墙技能被改成了能够随时启动使用的格挡动作，双手武器能够使用招架反击技能，玩家还能点出翻滚和冲锋类的技能，足以让原本显得较为笨重的战士变得身手敏捷，玩起来手感更为类似于动作游戏，是喜欢享受战斗又不太爱使用战术视角的玩家们最佳的选择。



●战术职业特性

1. 双手武器战士
初始技能配置：猛击（Mighty Blow）、战吼（War Cry）
初始武器：双手剑或斧
2. 持盾战士
初始技能配置：反手一击（Payback Strike）、战吼（War Cry）
初始武器：单手剑和盾牌
3. 通用特殊能力
破墙，能够直接用蛮力踢开一些已经不牢靠的墙壁，创造新的通道。

●战士技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Weapon and Shield技能树		
Shield Wall	主动	举起盾牌，持续消耗耐力并格挡敌人的正面攻击，每一次成功格挡都会让角色获得防护值，格挡时移动速度下降。
Chevalier's Step	被动	降低举盾时的移动速度惩罚，而且举盾时能够令范围内队友护甲提高30%。
Payback Strike	主动	发动一次大威力攻击，如果在发动攻击前5秒内角色曾经受到过伤害，则威力进一步提高并令敌人眩晕。
Sweet Revenge	被动	提高Payback Strike伤害，如果角色在发动攻击前5秒内曾经受到过伤害，还会令敌人被击倒。
Bear Mauls the Wolves	被动	角色不会被夹击，而且正面伤害更难令其进入眩晕状态。
Warrior's Resolve	被动	角色每失去10%的生命就会恢复10%的耐力。
Turn the Bolt	被动	角色的远程伤害减免提高50%。
Shield Bash	主动	角色用盾牌猛击敌人，造成大威力伤害，并且对敌人防护值造成巨额额外伤害。
Ring the Bell	被动	发动Shield Bash时角色能够前冲一段距离，对防护值的伤害进一步加强。
Lunge and Slash	主动	向前冲刺，对第一个碰到的敌人发动大威力斩击。
Great Lunge	被动	Lunge and Slash的威力会随着玩家冲刺距离上升而加强。
Turn the Blade	被动	角色受到的所有正面伤害降低20%。
Two–Handed Weapon技能树		
Block and Slash	主动	角色举起武器，招架敌人的下一次攻击并发动大威力的还击并击倒弱小敌人，举起武器时持续消耗耐力。
Flawless Defense	被动	Block and Slash反击伤害更高，而且成功招架能够让角色获得防护值。
Mighty Blow	主动	发动一次大威力攻击，并击倒被击中的弱小敌人。
East Target	被动	Mighty Blow消耗耐力降低，而且在对被击倒的敌人使用时造成的伤害提高。
Flow of Battle	被动	角色每次暴击都可以令所有技能冷却时间缩短一秒。
Shield Breaker	被动	角色每次暴击能够令敌人的护甲下降20%。
Pommel Strike	主动	角色使用武器末端凿击敌人，使其昏迷3秒。
Lightning Jab	被动	Pommel Strike冷却时间缩短，造成的昏迷时间延长。
Whirlwind	主动	角色不断转动武器，对范围内敌人持续造成伤害，直到耐力耗尽或玩家松开按键。
Rising Winds	被动	Whirlwind每转动一次威力提高15%。
Guard–Smasher	被动	角色对敌人防护值造成的伤害提高。
Clear a Path	被动	当角色用武器击中复数目标时能够立刻回复10%耐力。
Earthshaking Strike	主动	角色用武器打击地面，对范围内敌人造成伤害。
Shattered Ground	被动	Earthshaking Strike能够让地面裂开，喷涌出火焰对敌人造成燃烧伤害。
Battlemaster技能树		
Grappling Chain	主动	角色对敌人投掷链锁，对其造成伤害并将其扯到身边。
Give Them the Boot	被动	提高Grappling Chain伤害，并且在把敌人拉到身边后将其踢倒，令其昏迷3秒。
Crippling Blows	被动	角色暴击能够让敌人被弱化，伤害降低15%，这一效果能够重叠。
Hamstring	被动	角色击中敌人背后可以让其移动速度减半。
Coup de Grace	被动	角色对昏迷和被击倒的敌人造成的伤害提高30%。
Combat Roll	主动	角色能够耗费耐力发动一次翻滚，躲避敌人攻击并改变自己在战场上的位置。
Roll with It	被动	Combat Roll能够让角色在被击倒或陷入其他硬直状态时迅速受身并转移位置。
Deep Reserves	被动	角色耐力降至50%以下时，耐力回复速度提高50%。
Horn of Valor	主动	角色吹响号角，让队友攻击力和护甲得到提升。
That's the Spirit	被动	Horn of Valor提供色攻击力提升进一步加强。
War Horn	主动	角色吹响号角，令一定范围内的敌人陷入恐惧。
Break Their Spirit	被动	War Horn能够降低敌人的护甲，并对敌人的防护值造成惊人伤害。
Vanguard技能树		
War Cry	主动	挑衅身周范围内的敌人，让其攻击角色，每一个被挑衅的敌人都可以让角色获得一定量的防护值。
Call to Arms	被动	War Cry发动后角色护甲大幅提升一段时间。

技能名称	技能类型	技能效果
Challenge	主动	发出远距离吼叫挑衅目标敌人，并令角色获得防护值。
Throw the Gauntlet	被动	Challenge成功命中后能够令角色耐力回复速度加快。
Untouchable Defense	被动	角色防护值上限提高25%。
Charging Bull	主动	角色对前方冲锋，对每一个被撞倒的敌人造成伤害并令角色获得防护值。
Gore and Trample	被动	Charging Bull结束后，角色在6秒内使用的下一个技能不会消耗耐力值。
Trust the Steel	被动	当角色防护值尚未耗尽时，护甲提高20%。
It'll Cost You	被动	当敌人用近战攻击打中角色，会受到攻击威力15%的反伤。
Cutting Words	被动	队友对被角色嘲讽的敌人造成的伤害提高20%。
Unbowed	主动	角色专注于防御，每一个位于其身周的敌人都能令其防护值提升10%。
Still Standing	被动	Unbowed能够让角色防护值持续恢复。
Bodyguard	主动	角色保护一个队友，持续时间内把其受到的一半伤害转移到自己身上。
Not Today	被动	角色对Bodyguard转移的伤害提高50%伤害抗性。

●同伴与进阶职业技能树一览

1. 布莱克沃尔

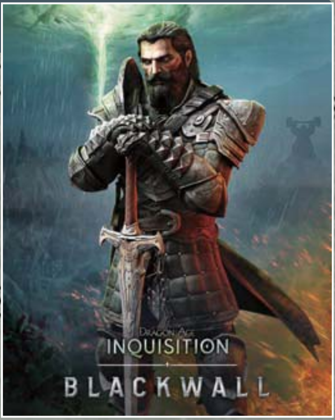
初始技能：无

对应进阶职业：勇士（Champion）

性取向：直男，不限种族

简介：一位奥莱地区的灰袍守望者，非常自豪于自己的身份，也充满了使命感。在枯潮尚未再次发生的今天，布莱克沃尔孤身游走在德达斯大地上，试图为灰袍守望者招募更多的成员，并训练那些他遇到的农夫，让他们能够在暴徒的掠劫之下保护自己，而加入审判所也被他视为是自己履行使命的途径。和卡桑德拉比起来，布莱克沃尔更为接近传统意义上的物理肉盾，擅长吸引敌人攻击并承受大量的伤害，进阶职业勇士加强了他在这一方面的表现，但因为他没有默认配置技能，玩家要把他培养成使用双手武器的中坚型物理输出者也是没有问题的。

勇士技能树一览



技能名称	技能类型	技能效果
Line in the Sand	主动	在角色身边召唤出两个勇士英灵，吸引敌人攻击并阻挡他们前进，以保护后方队友。
And No Further	被动	Line in the Sand能够再额外召唤两个英灵，延长阻挡阵线。
Bulwark	被动	角色防护值上限提高25%。
Resilience	被动	敌人用近战攻击击中角色会有5%机会被反震击晕。
Counterstrike	主动	必杀技，启动后角色防护值补充至最大值并嘲讽身周所有敌人，并在持续时间内自动招架所有近战攻击。
Adamant	被动	角色护甲值提高20%。
Unyielding	被动	能够杀死角色的攻击会令其恢复少量生命值，并且在短时间内免疫一切伤害。
To The Death	主动	角色挑衅并激怒敌人，使其造成的伤害提高，但受到的伤害也提高。
En Garde	被动	当To The Death启动时，角色立刻填充25%防护值。
Walking Fortress	主动	角色在8秒内完全无敌，免疫一切伤害。
Siege-Breaker	被动	在Walking Fortress状态中敌人每一次击中角色都能降低角色技能冷却时间并恢复10%防护值。

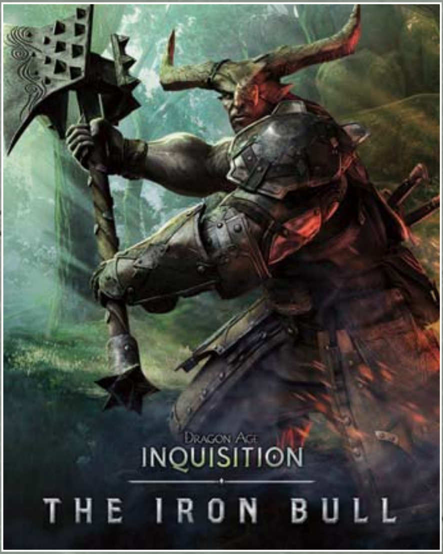
2. 铁牛

初始技能：无

对应进阶职业：掠夺者（Reaver）

性取向：双性恋，不限性别和种族

简介：曾经是坤拿利人特务组织天子的一位特工，在被调离组织后加入到蛮牛佣兵团，在德达斯大陆上四处活动，并把打探到的情报回馈给天子组织。因为背离了自己的信仰，铁牛目前处于有点危险的自我认同危机状态，但是他的战斗力仍然非常有价值，玩家可以雇佣整个佣兵团，从而让铁牛成为同伴。铁牛没有默认技能配置，不过他登场时的装备配置是走双手武器战士路线的，当然玩家也可以把他培养成肉盾，因为有着坤拿利人的10%物理伤害减免种族优势，他无论是走哪一个路线表现都会令人满意，而进阶职业掠夺者更为偏向进攻型，可以让走双手武器路线的铁牛把战斗力发挥到极致。



掠夺者技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Ring of Pain	主动	在战场上把一片区域定为痛苦之环，进入区域的敌人会持续受到灵能伤害，而在区域中角色造成的伤害更高，并且在伤害敌人后能够持续加强这两个效果。
Torrent of Pain	被动	减少Ring of Pain启动时，Devor技能消耗的耐力降低，冷却时间缩短，Dragon-Rage技能对角色的生命值消耗也降低。
Blood Frenzy	被动	角色损失的生命值越多，攻击力越高。
Fervor	被动	在角色身周有敌人死亡时会令角色攻击力大幅提升。
Rampage	主动	必杀技，启动时角色攻击威力更高速度更快，而且每次攻击都能够恢复自己的生命值。
Terrifying Fury	被动	角色的暴击有几率令附近范围内的敌人陷入恐惧状态。
Scenting Blood	被动	当角色附近有敌人生命值低于35%时，角色移动速度提高50%，并且获得10%额外暴击率。
Devour	主动	角色对敌人发动攻击，生命值越低造成的伤害越高，并恢复角色的生命值，处于Ring of Pain区域这一技能效果会得到强化。
Consume	被动	当角色发动Devour后，Dragon-Rage技能的暴击几率提高25%。
Dragon-Rage	主动	消耗角色的生命值，对敌人发动一次大威力攻击，生命值越低造成的伤害越高，处于Ring of Pain区域这一技能效果会得到强化。
Ravage	被动	提高Dragon-Rage造成的伤害，每次Dragon-Rage击中敌人能够缩短Devor技能的冷却时间。

3. 卡桑德拉

初始技能：挑战怒吼（Challenge）、反手一击（Payback Strike）、盾墙（Shield Wall）

对应进阶职业：圣殿骑士（Templar）

性取向：直女，不限种族

简介：卡桑德拉是在《龙之世纪 II 》中就已经登场过的角色，不过当时她并非是可用角色，而是以调查者的身分扣押了瓦瑞特，试图从其口中听到关于柯克沃尔勇士豪克失踪的真相。而在本作当中，她作为审判所的重要成员，加入到了玩家的同伴队伍当中。卡桑德拉是默认定位成持盾战士的同伴，加上对应进阶职业圣殿骑士擅长对付敌人的施法者，只要好好培养就能够成为队伍中的强大肉盾。

圣殿骑士技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Spell Purge	主动	角色驱散身周所有负面魔法效果。
Spell Shatter	被动	Spell Purge在驱散敌人护盾和增益时对其造成大额伤害。
Blessed Blades	主动	角色让自己和所有队友造成的伤害提高15%，对恶魔还能够造成额外伤害。
Lights in the Shadow	被动	角色在Blessed Blades状态中攻击敌人会缩短Spell Purge和Wrath of Heaven的冷却时间。
Champions of the Just	被动	角色令整个队伍成员对恶魔造成的伤害提高10%。
Maker's Will	被动	角色令整个队伍成员在攻击敌人时有机会削弱对方，令其攻击力下降。
Rally	主动	必杀技，角色激励整个队伍，所有成员在技能持续时间内不断恢复防护值、耐力值和魔力值，并且获得10%伤害减免。
The Last Sacrifice	被动	角色陷入无法战斗状态时，所有队伍成员立刻恢复全部生命值，伤害提高50%，持续10秒。
There Is No Darkness	被动	角色令整个队伍成员对所有元素伤害抗性提高10%。
Wrath of Heaven	主动	角色在身周召唤一道圣光，让附近敌人陷入昏迷并伤害范围内的恶魔。
Embrace the Light	被动	Wrath of Heaven产生的昏迷时间延长，对恶魔造成的伤害提高。



法师

因为本作当中对于玩家在战斗里获得生命值恢复的手段进行了限制，所以法师不再需要担当队伍的治疗者。但是这并不意味着法师终于可以完全抛开支援者的角色，因为本作当中更改了护盾法术的机制，玩家虽然不能够为队友治疗，却可以为他们提供一层能够吸收伤害的护盾。护盾存在的时间并不长，所以法师无法保证队友无时无刻都处于保护之中，所以法师还必须要善用各种元素法术的控制效果来进一步分散敌人对队友的攻击。当然，如果队伍中已经有一个法师，那么凭借着改革的魔力机制，玩家也可以在本作当中尽情享受化身魔法炮台的快感。因为护盾和位移魔法的存在，法师虽然护甲薄弱，但是整体生存能力却比盗贼要更高一些，但前提是玩家自己对于法师的战术有一个清晰的认识。



●战术职业特性

1. 法师

初始技能配置：连环闪电（Chain Lightning）、闪炎（Flashfire）

初始武器：法杖

2. 通用特殊能力

幽火，在某些无法通过正常途径点燃的灯架处，法师可以用幽能点燃幽火，并拿起一个幽火火炬，除了能够用来照亮黑暗，还能够照出被刻在墙壁上的幽火符文，以供玩家收集。

复位，通过魔法的力量，法师可以修复一些原本已经被摧毁的地方，例如修复桥梁让队伍能够通过，或是修复被打开的地下通道，阻止黑灵继续从这些路径中入侵。

破障，游戏中部分洞穴和通道会被特定属性的魔法屏障所阻挡，无法用物理攻击打破，但是法师只要用和屏障法术相克的魔法攻击就可以将其打破，无论是通过施法还是法杖攻击都可以。当然就算不是相克的属性，花上足够的时间也可以打破屏障，只是效率较低。

●法师技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Spirit技能树		
Barrier	主动	为法术作用范围内的队友附加一层护盾，在短时间内吸收一定量的伤害。
Elegant Defense	被动	缩短Barrier的冷却时间。
Peaceful Aura	被动	角色产生的仇恨值降低50%。
Guardian Spirit	被动	当角色受到大量伤害时，能够立刻获得一层护盾。
Dispel	主动	消除施法范围内角色与队友身上的负面魔法效果和敌人身上的增益。
Transmute Magic	被动	消除负面魔法和敌人增益会令角色立刻获得护盾恢复并提高造成的伤害。
Mind Blast	主动	在角色身周发动一次思维爆破，令范围内敌人眩晕并降低其攻击玩家的几率。
Fortifying Blast	被动	每一个受到思维爆破影响的敌人都会令角色的护盾恢复10%。
Rejuvenating Barrier	被动	当角色和队友被护盾覆盖时，魔力/耐力值恢复速度提高35%。
Revival	主动	复活施法范围内陷入无法战斗状态的队友。
Life Ward	被动	Revival在生效后会令队友在短时间内获得25%伤害减免，在持续时间内如果队友再次陷入无法战斗状态，会再次复活。
Strength of Spirits	被动	角色产生的所有护盾强度提高50%。

技能名称	技能类型	技能效果
		Storm技能树
Chain Lightning	主动	对目标发动一次雷击，并连锁攻击最多三个目标附近的敌人。
Arcing Surge	被动	Chain Lightning连锁生效范围更远，并能够额外连锁两个目标。
Energy Barrage	主动	对目标发射12发追踪魔法飞弹，其元素伤害类型由角色的法杖的元素类型决定。
Energy Bombardment	被动	每发飞弹会降低敌人对某一种元素2%的法术抗性，元素类型由角色法杖的元素类型觉醒。
Stormbringer	被动	当角色处于战斗中，会有机会召唤雷云对随机目标发动雷击。
Lightning Bolt	主动	角色召唤雷球电击目标，如果目标附近有其他敌人，则每个敌人延长2秒雷球电击时间。
Exploding Bolt	被动	目标附近敌人越多，电击造成的伤害越高，最后还会产生范围爆炸伤害附近敌人。
Conductive Current	被动	角色消耗的魔力越多，造成的法术伤害越高。
Gathering Storm	被动	角色每次普通攻击都会降低法术冷却时间。
Static Charge	被动	角色在施法时获得雷电环绕效果，此时靠近的敌人会受到电击并陷入麻痹状态。
Static Cage	主动	角色在目标处召唤一个电力场，任何试图离开电力场的目标都会陷入麻痹状态。
Lightning Cage	被动	Static Cage困住的敌人在受到伤害时，会被力场产生的电球追击，受到额外伤害。
		Inferno技能树
Flashfire	主动	让目标燃烧并陷入恐惧之中，持续8秒。
Blistering Pain	被动	延长Flashfire恐惧效果的持续时间。
Immolate	主动	在目标地区引发一次爆炸，伤害范围内敌人并令其受到持续火焰伤害。
Wildfire	被动	Immolate的直接伤害和持续伤害提高，同时缩短冷却时间。
Flashpoint	被动	当角色暴击后，下一个施放的法术不会触发冷却时间。
Pyromancer	被动	角色令敌人燃烧或陷入恐惧的几率提高。
Clean Burn	被动	角色每释放一个法术就会令其他法术冷却时间缩短。
Fire Mine	主动	在目标地点设置一个火焰印记，需要一定时间后才能生效，生效后对第一个踩上印记的敌人造成巨额火焰伤害并令其陷入眩晕。
Searing Glyph	被动	触发Fire Mine的敌人会被击倒，并受到持续燃烧伤害。
Chaotic Focus	被动	任何火焰法术会摄取角色50%的护盾值用于提升伤害，摄取的护盾值越高，威力提升越大。
Wall of Fire	主动	设置一道火墙，任何穿过的敌人都会受到燃烧伤害并陷入恐惧。
Lasting Flames	被动	火墙变得更为庞大，产生的燃烧伤害持续时间更长。
		Winter技能树
Winter's Grasp	主动	对目标造成冰冻伤害并将其冻结4秒。
Winter's Chill	被动	Winter's Grasp能够伤害目标附近的敌人并令其减速，但只有目标能够被冻结。
Fade Step	主动	角色利用法术能量往前瞬移一段距离。
Frost Step	被动	被Fade Step状态中角色穿过的敌人会受到冰冻伤害并减速。
Mana Surge	被动	当敌人破坏角色的护盾时，护盾会爆炸并冻结所有附近的敌人，并令角色的下一个法术不消耗任何法力。
Winter Stillness	被动	当角色停止3秒不移动时，魔力恢复速度会提高，法术冷却时间会缩短。
Frost Mastery	被动	角色造成的冻结和减速效果持续时间均得到延长。
Wall of Ice	主动	角色升起一道冰墙，阻挡敌人前进。
Glacial Strength	被动	扩大Wall of Ice产生冰墙的范围并缩短冷却时间。
Ice Mine	主动	在地面设置冰霜印记，需要一定时间后才能生效，生效后对第一个踩上印记的敌人产生冻结效果。
Brittle Glyph	被动	被Ice Mine冻结的敌人会暂时失去所有护甲值。
Ice Armor	被动	角色站在一个被冰冻的敌人身旁或是施放任何冰霜法术时，获得50%伤害减免。
Blizzard	主动	在目标地点召唤一股暴风雪，对范围内敌人造成持续冰冻伤害并令它们减速。
Ice Storm	被动	Blizzard造成伤害提高，持续被Blizzard减速的敌人最后会进入冻结状态。

●同伴与进阶职业技能树一览

1. 薇薇安妮

初始技能：无

对应进阶职业：魔骑士（Knight-Enchanter）

性取向：无法发展浪漫关系

简介：奥莱法师之环的领导者，被私下称为铁娘子，是个充满了时髦感又充满了野心的女子，她在法师们普遍与圣殿骑士对立并试图起义的今天，仍然领导着法师之环内余下的法师保持着之前的生活状态，并一直在努力寻求解决法师与圣殿骑士战争的方法，所以她最后加入了审判所。薇薇安妮没有默认的技能设置，加上法师本身的战斗方式灵活度比较高，玩家可以按照自己的爱好去培养她，但因为她的进阶职业魔骑士比较适合在前线和近战职业一起并肩作战，所以玩家可以把她培养为擅长支援的灵能法师或是重视伤害爆发的火焰法师。

魔骑士技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Spirit Blade	主动	角色用魔法创造一把武器，对敌人造成灵能属性的近战伤害。
Defending Blade	被动	角色能够用魔法武器抵抗敌人的进攻，并用冲击波对敌人进行反击。
Combat Clarity	被动	当角色离敌人越近时魔力恢复得越快。
Fade Cloak	主动	角色隐身两秒，能够穿越敌人身旁，并消除敌人对角色的仇恨。
Decloaking Blast	被动	当角色在Fade Cloak状态中停留在一个敌人身体里，就会对其造成巨额伤害并将其吹飞。
Resurgence	主动	必杀技，所有队伍成员立刻回满生命值，处于不能战斗状态的同伴会立刻复活，而且在技能生效时间里所有队伍成员会受到持续治疗。
Fade Shield	被动	角色对敌人造成的任何伤害都会填充其护盾。
Veiled Riposte	被动	当角色启动了护盾时，任何攻击玩家的敌人都会受到自身20%攻击伤害的反伤。
Knight-Protector	被动	角色创造的护盾消退时间比一般护盾迟35%。
Disruption Field	主动	在目标地区创造一个干扰力场，令力场中的敌人移动速度减慢，伤害降低。体型大于力场的敌人不会受这一效果影响。
Stasis Lock	被动	受Disruption Field影响的敌人会被定身数秒。



实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

龙之世纪 宗教审判

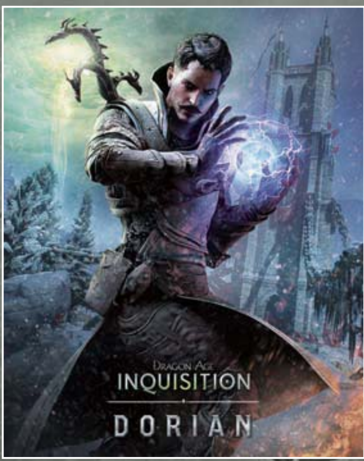
2. 多里安

初始技能：无

对应进阶职业：亡灵法师（Necromancer）

性取向：男同性恋，不限种族

简介：出身于塔文特帝国的多里安是名门望族的后代，本人也非常有才华，年纪轻轻就成为了大魔导师的学徒，前途一片光明。不过他非常看不惯自己祖国人民对于魔法力量的沉迷，甚至认为整个社会都存在着病态之处，所以他背离了自己的家园，追踪着已经陷入疯狂的导师，并最终为了阻止疯狂的魔法试验和审判者并肩作战。多里安和薇薇安妮一样，没有默认的技能配置，不过因为进阶职亡灵法师有不少和恐惧相关的技能，跟火焰法术比较搭，玩家可以让两者配合来控制敌人并对其造成惊人的持续伤害。



亡灵法师技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Horror	主动	令目标区域内的敌人陷入恐惧，持续6秒。
Despair	被动	被Horror影响的敌人会受到灵能伤害，并且护甲值下降20%。
Death Siphon	被动	在角色附近死去的敌人会令其生命值和魔力得到恢复。
Blinding Terror	被动	角色令进入恐惧状态的敌人受到的伤害提高。
Haste	主动	必杀技，角色令整个队伍速度提高，敌人速度会下降85%，直到必杀技效果结束为止。
Power of the Dead	被动	杀死敌人会令角色伤害提高20%，持续10秒。
Simulacrum	被动	当角色进入无法战斗状态时，一个灵体会操纵角色的身体继续作战，持续10秒，期间所有法术无需消耗魔力。角色只有在脱离这一状态后才能被复活。
Spirit Mark	主动	角色对目标打上印记，让一个鬼灵不断伤害对方，在印记持续时间内目标死亡，则鬼灵会占据对方身体，协助玩家作战。
Lingering Mark	被动	被鬼灵占据躯体的敌人伤害提高75%，附身持续时间延长45秒。
Walking Bomb	主动	角色诅咒目标，持续造成灵能伤害，持续时间结束后引发一次爆炸，伤害范围内的敌人。
Virulent	被动	如果Walking Bomb效果杀死了敌人，则其效果会转移到附近敌人身上，引发第二次爆炸。

3. 索洛斯

初始技能：护盾术（Barrier）、寒冬之握（Winter's Grasp）

对应进阶职业：幽能法师（Rift Mage）

性取向：直男，限定精灵

简介：生于一个小村庄中，索洛斯是个城市精灵，但是他很早就脱离了人类社会，遁身荒野，成为了一个野法师，靠着自己的天赋去掌握魔法技巧，并利用幽幕薄弱之处靠睡眠进入幽界，体验仍然残留在其中的过往历史片段。他在发现幽痕出现后立刻赶到了圣灰神庙，照顾了当时仍然在昏迷中的审判者，并最终让其掌握了利用手上的印记关闭幽幕裂缝的能力。索洛斯的默认技能配置让他变得更适合担当支援和控场定位的法师，灵能与寒冰魔法双修可以让他成为队伍生存力的核心来源。进阶职业幽能法师也是专注于弱化和控制敌人，和寒冰魔法配合可以很大程度上降低敌人对于队友的威胁。

幽能法师技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Veilstrike	主动	角色让拳头充满幽能，然后击倒身周的敌人。
Punching Down	被动	缩短Veilstrike的冷却时间，并令被击倒的敌人受到削弱，攻击力下降。
Stonefist	主动	召唤幽能在虚空中化为一只巨拳，攻击并吹飞目标。
Shatterstone	被动	Stonefist召唤的巨拳在击中敌人后发生爆炸，令范围内的敌人眩晕并受到削弱，攻击力下降。
Restorative Veil	被动	角色攻击被弱化的角色能够恢复魔力。
Encircling Veil	被动	角色产生的虚弱效果持续时间延长25%。
Firestorm	主动	必杀技，在目标地区召唤一场陨石雨，在持续时间中不断对范围内敌人造成火焰伤害。
Smothering Veil	被动	被削弱的敌人攻击力进一步下降。
Twisting Veil	被动	被玩家削弱的敌人受到的伤害提高15%。
Pull of the Abyss	主动	角色在目标范围创造一个小幽幕裂缝，能够把附近敌人扯到裂缝影响范围中。
Shaken	被动	Pull of the Abyss冷却时间缩短，被其影响敌人全部受到削弱，攻击力下降。



剧情流程攻略

序

在充满了烟雾的不明之处，我睁开了眼睛。我是谁？为什么我在这里？一切记忆都如同环绕在我身周的浓雾般浑浊不清。我本能地搜索着出路，却在攀爬一处斜坡时，被一群可怕的巨型蜘蛛追杀。带着惊恐，我拼命朝着坡顶爬去，那里似乎有一个女子的身影，完全由绿色的能量构成，正在向我伸出手臂，而当我们快要触碰到彼此时，一阵绿光突然从我的掌中爆发而出。

之后的事情，我几乎毫无印象，根据找到我的教会士兵报告，我是从一个废墟中爬出，然后立刻晕倒在地。当我恢复意识时，却发现自己已经被关在了牢房里，镣铐扣住了我的手臂，身周都是拔剑指向我的教会士兵。

这是怎么回事？很快，推门而入的两人就给了我一个初步的答案。圣灰神庙中举办的和平会议被一场突如其来的爆炸毁灭，所有在场的人都死了，只有我活了下来！于是，我被当做幕后黑手给抓了起来。

名叫卡桑德拉的女子对我怒气冲冲，显然是想要从我口中挖出真相，不过另外一个名叫蕾莉安娜的女子阻止了她的粗暴举动。他们对我心存怀疑并非毫无理由，我的右手上有着一绿色的印记，这似乎证明了我和爆炸存在着关系。



随着卡桑德拉把我带到户外，我对于目前的局面终于有了一丝认识，天空之上有着一个巨大的绿色裂缝，那里能够直通恶魔横行的幽界，而每次这个裂缝扩张，我手上的印记就会爆发，并且带来一阵剧痛。这个印记正在缓慢地削弱我，或许最终会要了我的命！

而为了证明我是清白的，又或是我有这个能力去阻止天空上的裂缝扩张，我被卡桑德拉带到了通往那道裂缝——幽痕（Rift）所在的最前线。



The Warth of Heaven

●剧情

在前往幽痕的路上，卡桑德拉解开了我的束缚，在一次偶然发生的战斗后甚至允许我带上一把武器护身。不过这并没有令我感到半丝庆幸，因为幽痕的扩张频率正在加快，或许我很快就要命不久矣了。

不过，很快我就在遇到卡桑德拉口中在前线战斗的同伴时，发现了自己的一线生机，那位在我昏迷时负责照顾我的精灵法师索洛斯似乎是一位幽界的专家，他发现了我手上印记的力量用途，那就是关闭恶魔用于入侵我们世界的幽幕，随着我关闭幽幕，这力量似乎也开始逐渐稳定下来。

而另一位队友瓦瑞克背着一把名叫碧莲卡的弩弓，虽然看起来流里流气，但在战斗中可是一位好手，不过令人在意的是，他似乎和卡桑德拉之间有些小小的恩怨，两人相处得不太好。

我们一路顺利来到了前线营地，再一次见到了蕾莉安娜，也见到了趾高气昂的教会大总督导：罗德里克。卡桑德拉坚持教会军队应该尝试关闭幽痕，或是起码控制其扩张，而罗德里克却只想要让教会撤退以保存力量。而且在向圣灰神庙的遗骸进军的路线上，卡桑德拉和蕾莉安娜也有不同的意见，前者想要和士兵一起冲锋，后者则建议我们绕山道迂回地前进，利用前线的士兵引开恶魔的注意力。两者都有相应代价，于是决定权竟然落在了我手上。最后，我选择了自己认为对的那一个。

一路顺利前进到圣灰神庙，我被这里的惨况震撼得不轻，遍地是被幽能火焰活活烧成干尸的爆炸受害者，身在其中的我到底是怎么能够留得一命？

不容我多想，当我们看到神庙中央的裂缝时，都被其惊人的尺寸所震慑，我不清楚自己能否关闭这么巨大的裂缝，但是此时也不容犹豫，只能放手一搏了。

靠近裂缝让我们看到了一段过往的影像，我似乎的确在爆炸发生之前处于神庙当中，还看到了某个神秘的黑影控制住了大主教，还指挥其他人想要杀死我，但是我对此一点记忆都没有。

随着我试图关闭裂缝，一个巨大的恶魔被召唤而来，不过我们早有准备，而且有着教会士兵的协助，终于成功关闭了这个巨大的裂缝，让天空上的幽痕稳定了下来，不再扩张。

这超出常规的行为让我再次陷入了昏迷，而当我醒来后，却发现自己成为了人们眼中的英雄，关闭幽痕的重任，也落在了我的肩上。

●流程难点

1.在卡桑德拉解开玩家手上的绑绳后，玩家就可以开始自由移动了，不过目前这一部分剧情路线是固定的，沿路往前走即可。

2.经过桥梁坍塌的剧情后玩家会获得自己的武器，其类型对应的就是玩家选择的职业，同时也会解锁对应的技能，可以在之后立刻展开的战斗当中熟悉一下。



3.战斗过后玩家就可以开始使用LB键/L1键开启指令轮了，目前这里最大的作用就是使用生命药剂回血，数量有限，请明智地选择使用时机。

4.遇到索洛斯和瓦瑞克之后，一个战斗队伍就算是成型了，此时玩家也可以通过开启战术视角来指挥队伍作战。不过总体来说本作同伴的默认AI倒也凑合，所以除非战况特别凶险，一般战斗就算是不用战术视角也是能够打过去的。

5.遇到下一个幽幕裂缝时，玩家就可以学会如何关闭它，方法也非常简单，靠近裂缝后按A键/×键，直到过程结束就可以封闭幽幕。

6.进入前线营地后会遇到一个补给箱，本作当中的治疗药水可以通过调查这个箱子补满，所以玩家往往不需要花心思去做大量的治疗药水或是大量购入，不过代价是药水本身有携带上限。其他药水则需要通过消费药草资源来补给。

7.剧情后玩家需要选择是和士兵们一起冲锋，还是选择走山路来避开敌人锋芒，两者都伴随着一定的代价，所以玩家可以自行选择。

8.来到神庙中央后就可以迎来这次任务的最后战斗了，过程比较复杂，玩家需要面对一头大恶魔，同时还得抽空多次靠近裂缝，按提示按键干扰它，来削弱恶魔的力量，因为恶魔本身非常耐打，个人建议玩家可以将其交给NPC对付，专心指挥队友消灭小怪然后干扰裂缝，当裂缝每被干扰，恶魔就会进入短暂的虚弱状态，抓紧机会重创它，然后等裂缝可以被再次干扰后，就继续这一循环，直到恶魔生命值被耗空，这时候再尝试关闭裂缝，就会触发剧情。

The Threat Remains

●剧情

尽管我成为了英雄，大总督导罗德里克却还是想要把我当成罪魁祸首来处理，不过卡桑德拉否决了他的意见，而且按照大主教留下的圣典，宣布审判所将会重建，以集合力量对抗目前这混乱的局面。

于是，我突然就成为了审判所的成员，卡桑德拉和蕾莉安娜都加入了审判所，还找来了一位圣骑士指挥官考伦担当审判所的战术顾问和军事领袖，同时蕾莉安娜的好友约瑟芬妮也作为外交顾问和审判所的大使出现在我们身旁，我被推上了审判所重建的巨轮，不得不随之前进。

我们的根据地是在一片名叫庇护所的土地上，从这里，我开始了自己拯救世界的第一个征程。在通过密探们先行安营扎寨后，我们在亨特兰（Hinterlands）见到了愿

意和我们进行对话的第一位教会人士：吉赛尔修道院长。

她愿意加入审判所，作为教会的代表提供一分力，不过只有她是不足够的，她要求我去说服教会的其他成员，让他们了解我，或许我不能说服所有人支持审判所，但只要让他们不再对审判所心存恐惧并出手阻挠，我们就有了更多能够恢复秩序的时间。

同时我也禁不住注意到，虽然加入审判所的圣殿骑士和法师们已经抛弃了过往的阵营身分，但是他们却仍然下意识地保持着敌对，我们不但有外部的问题，自身的内部维稳需求也非常迫切。

在亨特兰稳住了脚跟后，我们依照吉赛尔修道院长的建议，前往奥莱的教会尝试交涉，但我们才刚到目的地就听到了一个坏消息，教会竟然找来了圣殿骑士当做护卫，因为他们认为只有圣殿骑士能够从我手中保护人民。被同时视为英雄和邪恶之人的感觉还是真是令人难以言表。



不过令我惊讶的是，圣殿骑士们竟然背叛了教会的，也抛弃了教会所在的城市，我试图让他们加入我们，好对抗幽痕带来的威胁，但是却遭到了拒绝。而当我们想要回到庇护所进行进一步讨论时，法师革命军的一位领袖也找上了我，声称法师们愿意在关闭幽痕上提供援助，鉴于法师和圣殿骑士之间势同水火，恐怕我是无法同时争取到两边的协助了。

●流程难点



“特别行动”（Operations），在战争会议室里面，玩家可以在大地图上看到各个游戏中的地点，这些地点往往需要玩家派遣特定的人员去进行处理，目前玩家能够派遣的目的地只有一个，就是Hinterlands，派遣行动需要耗费“势力”（Power），目前玩家的势力刚好足够发动一次秘密行动，选取后观看动画，这个区域就变成可以前往的地区了。

1.如果玩家有购买本作的豪华版或是入手了审判者套装DLC，那么在剧情过后记得调查屋子里的小黑箱，可以拿到对应的DLC物品。

2.在审判所成立后，玩家可以花点时间逛逛作为根据地的庇护所（Haven），有不少宝箱和素材可以收集，遇到的书籍也不要放过，读了能够获得额外的经验值。

3.虽然和主线无关，但建议玩家们做一下净土目前的支线任务“Haven's Best And Brightest”，这个任务只是让玩家和铁匠、军需官和药剂师谈一谈，学会使用本作的委托和制作系统，毕竟以后的游戏过程中这些系统是必须要用上的。这些任务会有一些副任务，包括制作一瓶药水并装备上，制作一件护甲和完成一个委托，其中委托需要的素材可能玩家还没有，只能留待之后再完成。

4.开始任务后玩家会接触到

5.前往Hinterlands，玩家就算是进入可以自由探索的大地图了，这个区域有不少支线任务和其他收集内容，不过玩家首先需要熟悉的是营地，这里的功能包括帐篷提供的休息——恢复队伍成员的所有生命值，药水桌提供的装备药水——更换和补充药水，号角的更换队友和委托台提供的委托查询与完成功能。

6.和Requisition Officer对话就开启一些新的委托任务，一般是收集资源并进行合成。

7.从这个区域开始玩家可以自行前往地图上的幽幕裂缝处将其关闭，来获得经验值和势力。

8.任务一开始会指示玩家去地图上圣殿骑士和法师冲突的中心，协助审判所的士兵们击退他们，然后就可以触发剧情。

9.之后和威尔下士对话，任务就会进入到自由行动阶段，这里的目标是获得4点势力，个人建议先去找驯马大师，也就是完成支线任务“Master of Horses”，来获得坐骑，这样一来玩家移动就方便多了。而获得势力的途径很多，主要是完成一些支线内容，包括开启新营地，关闭裂缝和完成委托，玩家可以按照自己的需求和喜好去完成，想要取得4点势力可以说是轻而易举。

10.通过任何途径获得4点势力后，玩家就可以动身返回庇护所了。前往战争会议室，现在玩家可以对蕾莉安娜、考伦和约瑟芬妮三位顾问委派任务，他们各自只能同时执行一个任务，而且对应的手段并不相同，蕾莉安娜是密探，考伦是军事力量，约瑟芬妮则是外交手段。同时别忘了把4点势力花在开启前往奥莱帝国（Orlais）教会的快速旅行权限上，不然无法进行主线。

11.在凡尔罗伊欧斯（Val Royeaux）的主线任务纯粹就是一段剧情，不过玩家最好不要立刻离开，而是往来时的城门走，就会接到支线任务“The Imperial Enchanter”，同时调查地面上的箭就可以找到支线任务“A Friend Of Red Jenny”，这两个任务关系到两位伍队伍同伴法师薇薇安妮和盗贼塞拉的加入，有兴趣的玩家记得不要漏过。

12.之后回到庇护所，玩家会遇到一场关于是向法师还是圣殿骑士寻求帮助的讨论，不过玩家可以不用立刻得出结论，选择对话左下角的一项，然后回头再自行选择。



Champions Of The Just

●剧情

尽管目前带领圣殿骑士们的至高追寻者对我们并不友善，但经过和几位顾问的商议，我们决定还是要争取一下圣殿骑士们的帮助，最糟糕的情况下，我们甚至有可能要绕过至高追寻者，寻找直接统御圣殿骑士的方法。

在圣殿骑士们所在的德林佛堡垒，我们遇见了大量的奥莱贵族，他们都是我们名义上的盟友，前往这里的目的都只有一个，就是恳求圣殿骑士团出手协助我们封闭天空上的幽痕。这一招是否有效目前不得而知，不过有个令人在意的事情，就是至高追寻者竟然点名要和我亲自见一面。

当我遇到圣殿骑士们的接待者巴里斯时，事情似乎变得更加反常起来，根据巴里斯的说法，圣殿骑士们其实都非常想要前去恢复世界的秩序，但是至高追寻者却让他们都固守在堡垒中。而如果我想要会见至高追寻者，竟然还要通过一个小小的考验，需要在印着人民、圣殿骑士和安卓斯蒂符号的旗帜之间作出优先度选择。我选择了一个符合自己想法的答案。

但当我们终于要和至高追寻者

见面时，出现迎接我们的却是一位骑士队长，而且他们很快就露出了身为古人这个阴谋家的手下走狗的真面目。他们谋杀了那些没有被他们侵蚀的圣殿骑士，现在终于要对我们下手了。

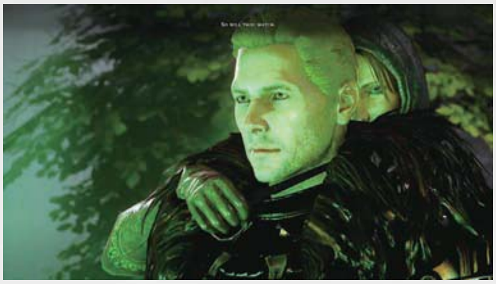
我们击败了偷袭的圣殿骑士叛徒，一路朝着至高追寻者的所在地杀去，路上一边击退叛徒一边解救还保持着忠诚的圣殿骑士。而当我们终于遇到了至高追寻者时，他却突然把我拉进了一个奇异的空间当中。

在这个诡异的地方，恶魔用他们的幻想不停地拷问着我的意志，当我正在迷惑之时，一个能够穿梭于精神世界之中，名叫柯尔的男子却突然现身，帮助我对抗恶魔的精神侵蚀。终于，当我克服了幻象，也就破除了至高追寻者的伪装，让其露出了真面目，那竟然是一只妒魔。



圣殿骑士们终于清醒过来，当他们开始对抗幽幕裂缝中涌出的恶魔时，我帮助他们集合了剩余的力量，让他们能够顺利举行仪式以破坏恶魔筑起的屏障。最后，我们击败了这个腐蚀了圣殿骑士团的怪物，再一次团结了这个神圣的组织。借着这个机会，我终于成功地把这股力量，加入到了审判所当中。

●流程难点



提醒一下，帮助了圣骑士就无法执行法师的任务了，玩家请注意。

1.这是玩家在离开凡尔罗伊欧斯后获得的两个主线任务之一，这个任务的目标是要寻求圣殿骑士的帮助，但需要足足15点势力启动任务的下一步，建议是各位玩家先去清清支线再来开启。同时因为开启这个任务后玩家在庇护所会开启关系到同伴布莱克沃尔加入的任务“The Lone Warden”和同伴铁牛加入的任务“The Captain Of The Chargers”，不妨先完成再来进行这个主线。注意铁牛的任务需要先花费势力开启风暴海岸（Storm Coast）的旅行权限才能够执行，不过这个区域能够赚取的势力也不少，总体来说肯定是不亏的。最后

2.玩家在会见至高追寻者之前会被要求执行一个仪式，如果玩家选择答应，就可以操纵前方三个转轮来选择旗帜的位置，放在最高位的需要转两下，第二位转一下，第三位就不用动，顺序可以按照玩家自己心目中的标准来选择，选好后还需要回答自己是出于什么目的而选，其中左上角是基于信念，右上角是政治目的，左下角是私人原因，右下角则坦言是随机乱选。

3.和骑士队长见面后没多久就会进入战斗，敌人当中比较难对付的还是手持塔盾的圣殿骑士，近战职业最好多绕背或是用技能控制对方后再进攻，正面攻击会被各种格挡。

4.进入幻象关卡后，跟着提示走，在一个会遇到三个牢房的区域，先找到柯尔，按照他的提示获得火炬，然后点燃三个牢房墙上的灯和一个在外面走廊墙上的灯，就可以开启新道路。

5.之后的幻象完全没难度，不过接下来的大厅防守战有点麻烦，圣殿骑士们有一个状态槽，这个槽会随时间推移而下降，要是降到底就算战斗失败。玩家要在这个槽见底之前找到三个还在建筑内的圣殿骑士老兵，如果发现槽降得太厉害，玩家们也可以通过回援大厅来恢复一定量的状态槽，所以在战斗中要两边兼顾。

6.拯救完老兵后和巴里斯对话，开始BOSS战，先是会有各种杂兵从屏障中出现，不太难对付，但是因为敌人数量不少，记得不要孤军深入敌群而被夹攻。过一段时间后，屏障破碎，还没被杀死的杂兵也会被全部秒杀。

7.来到户外就是BOSS战的正式战斗，这一战还有柯尔作为额外支援，不过不要对他的战斗力抱太大期望。BOSS本身近战威力一般般，但是会发动非常赖的群体近距离控制，然后钻地并发动大威力的突刺攻击，尽量能躲就躲。当它生命值降到一定程度就会躲起来并召唤杂兵，之后还会化身为玩家对应职业的强化形态战斗一段时间，这是它战斗力最猛的一个阶段，注意保持队伍血线，必要时记得多多拯救倒下的队友。等妒魔变回自己的形态时，战斗也差不多要结束了。



In Hushed Whispers

●剧情

按照我们在凡尔罗伊欧斯遇到的法师菲安娜的邀请，我和同伴们来到了亨特兰的法师根据地雷德克里菲村，但是在这里我们还没来得及踏进法师的地盘，就遇到了一个巨大的裂缝，它似乎甚至能够影响四周的时空状态。我们尽力关闭了这个裂缝，但更奇怪的事情还在等待着我们，根据先一步来到这里的审判所密探报告，没有人知道我会带着队伍前来，莫非菲安娜并没有把审判所特使要到访的消息告诉这里的法师吗？



走过似乎歌舞升平的雷德克里菲街道，我们在酒馆里见到了菲安娜，而令人感到莫名其妙的是，她似乎根本不记得自己曾经见过我，而且也否认了法师将会和我们结盟的承诺。

在我试图挽回局面时，法师们的真正领导者，来自塔文特帝国的大魔导师格里安·亚勒克西斯来到了酒馆当中与我会面，还带着他的儿子菲利斯。当我们在酒馆当中就座详谈时，菲利斯前去为我们取酒水，没想到我和大魔导师还没聊上几句，突然菲利斯就摇摇晃晃地走了回来，我急忙起身扶住他。

看到儿子身体不适，大魔导师中断了谈话，把儿子带走前去治疗，而我在他们走后才皱着眉头，打开了菲利斯趁着我扶他时塞进我手中的纸条，上面写的内容让我大吃一惊：请前往教会，你的处境非常危险。

这有可能是个善意的提醒，也有可能是个陷阱，但无论如何我都必须要搞明白法师们出尔反尔的原因。

在进入教会之前，我们还真有那么一瞬间怀疑自己遭遇了陷阱，因为一位打扮充满了塔文特帝国风



格的法师正在和幽幕裂缝中涌出的恶魔作战。不过他似乎并无恶意，还招呼我们与他一同作战。

在击退了恶魔后，他在自我介绍中透露了自己的名字：多里安，同时也表示自己曾经是大魔导师的学徒，但是在亚勒克西斯开始研究涉及时间控制的魔法时便决定与其分道扬镳，而我和同伴之前曾经遇到过的裂缝和刚刚关闭的这一个都是他研究法术的副产物，这些裂缝能够影响附近空间的时间流动方式，但是光是放出恶魔这一点就足以让其变得极为危险。

这时菲利斯也赶到了，他说明了自己父亲变得如此大胆的原因，因为亚勒克西斯加入了一个名叫梵纳托里的邪教，他们不但对于时间操纵法术非常着迷，也对于我非常关注，似乎是我能够关闭幽幕裂缝的能力引起了他们的注意。多里安目前不能冒险让亚勒克西斯知道自己已经参与到这场对抗其疯狂行径的阴谋中，暂时选择了离开，而我也与同伴一同回到了庇护所，寻思对策。

最后，我们决定与大魔导师再次见面，而多里安也适时地赶到，加入到了我们的队伍当中。当我们再次与大魔导师见面时，才不过三言两语，他就忍不住指责我根本不懂得自己手上幽痕印记的意义——言下之意，他懂。而在多里安突然出现并且指出大魔导师已经在时间控制这条歪路上陷得有多深时，大魔导师禁不住提起了一个令人在意的名字：古人（Elder One）。

话不投机，大魔导师拒绝停止他疯狂的行径，在发现自己手下的教徒都已经被审判所的密探处理掉后，他竟然召唤出了某个神秘的饰物，想要发动某个魔法。多里安出手打断了他的施法，却创造了一个传送门，把我们送到了某个不知名之处。

根据多里安的理论，我们应该还是处于雷德克里菲城堡当中，但是却不是处于我们原本所在的时间线，也就意味着我们已经穿越时空，却不知道自己身处的年代，也不知道能否回到原本的时间线。

真相非常可怕，我们在地牢的一角找到了已经开始被红水晶同化的菲安娜，在她的记忆中，我们在传送门中失去踪影已经过去整整一年了，大魔导师获得了强大的力量，已经无人可以阻止他。蕾莉安娜也被关在了这个城堡中，我们可以通过找到她来获得进一步的信息，而多里安也认为我们只要能够找到当初传送门启动时大魔导师使用的魔法项链，仍然有一定的机会回到过去。

在另一边的牢房，我们找到了两位与我们一同前往城堡的同伴，他们当时没有被传送门卷入，如今都成为了大魔导师的阶下囚，而且都被感染了红水晶，只是尚没有像菲安娜一样化为晶石，仍然能够活动。他们告诉我，大魔导师并非是最大的威胁，真正的阴谋家仍然是古人，但是他们仍然愿意尽最后一分力，帮助我们击败大魔导师。

而当我最后救下蕾莉安娜的时候，我简直不敢相信自己的眼睛，一年来的折磨让那个曾经美丽的密探头子仿佛老了几十岁。但是她坚定的心灵并没有任何变化，不但趁我们出现并转移了审讯者的注意力时杀死了对方，还迅速地接受了我和多里安都是来自过去的事实，立刻把注意力放在了解决大魔导师身上。

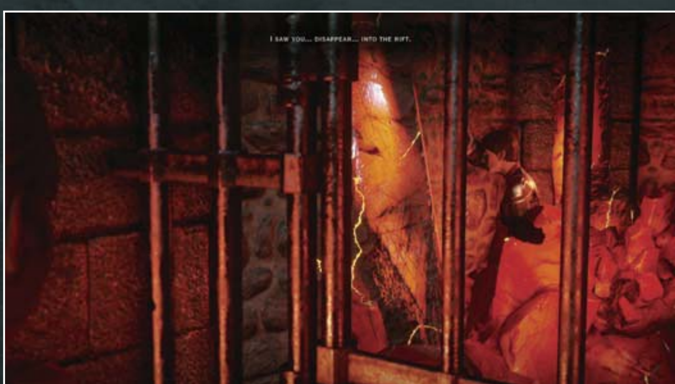
我们最终找到了大魔导师，却发现他早已意识到自己的错误，而他的儿子也如同蕾莉安娜一样，被折磨得不成人形。蕾莉安娜挟持了菲利斯，然后当着大魔导师的脸杀死了他，震怒之下，大魔导师对我们展开了毫不留情的攻击。

但我们最终击败了他，夺走了项链。多里安需要或许一个小时来释放法术，但是随着大魔导师死去，古人带着恶魔军团席卷而来，我们的时间并不多了。两位已经被感染了红水晶的同伴决意帮助我们挡住敌人，而蕾莉安娜则作为最后一道防线守在我们面前。最后，无论是同伴们还是蕾莉安娜都死在了古人的士兵手中，而我和多里安几乎是在千钧一发之际，回到了过去。

大魔导师的计划破产了，他失去了手下的邪教分子，也没有了用魔法项链逃到未来的手段，只能投降。他做了这一切，原来都只是为了让菲利斯能够治愈身上的恶疾，但恐怕古人能够提供的所谓救助手段也不过是一个可怕的恶魔契约而已，在未来的时间线中，他除了那个变成了行尸走肉的儿子外失去了一切。

不过似乎法师们的厄运并没有因为大魔导师的倒台而终结，他们的行动已经超过了费雷登国王阿厉斯泰的忍耐极限，他带着士兵夺回了雷德克里菲城堡，并宣布不再欢迎法师们呆在费雷登的土地上。作为法师革命军们实际上领导者的菲安娜一时间手足无措，因为他们根本无处容身。

我邀请他们加入到审判所当中，菲安娜在审时度势后，最终答应了。于是，我终于为审判所争取到了一股强大的力量。



●流程难点

1.法师们主线任务的好处是开始阶段没有开启的势力需求，所以玩家们要是图方便，也可以做这个任务，在亨特兰清完支线再开始，就可以保证后期有足够势力来立刻触发任务最后的阶段，当然决定选法师这一方的玩家就更应该选做这个任务了。任务地点是在玩家已经开启过传送权限的亨特兰。

2.来到任务地点后会遇到一个幽幕裂缝，这里的隙缝不能够一次过关闭，所以玩家需要和之前在圣灰神庙中一样，打一波敌人再干扰一次裂缝，直到其关闭为止。因为敌人以远程系为主，火力颇强，要注意战士们的血线。

3.进入教会之后会遇到能够成为同伴的多里安，同时进入和另一个裂缝之间的战斗，流程和之前的差不多，只不过这一次敌人主要近战，注意保护好队伍中的远程和施法职业。

4.剧情过后，这一部分的内容也变成了需要15点势力值开启，所以玩家得花点时间在支线上了。注意，如果玩家凑够了15点势力值，并且开始执行这个任务的后续，那么就无法继续执行圣殿骑士的任务了，玩家只能够二选一。

5.在和大魔导师对质之后，玩家会被传送到新区域并遇到穿着像是角斗士的敌人，建议打完第一场战斗后，先进入角色界面分配一下多里安的技能点并为他换上一点好装备，好保持他的战斗力。



6.在遇到有两个角斗士分别看守一边大门的地方，建议走左边，在地

牢处找到已经开始被红水晶同化的菲安娜，触发剧情。

7.在另一边牢房玩家可以找到其余两位自己带到任务中的同伴，两位同伴在剧情上来说是未来版本的他自己，不过实际上无论是技能和装备都是和玩家队伍中对应同伴的状态一样的。

8.找齐同伴后回到之前的分岔路口处，被升起的吊桥会放下，玩家需要迎战一批新敌人，之后的战斗中也要记得优先对付敌方的法师，他们的火焰魔法威力非常惊人。

9.杀到一个大教堂中央后，会发现通往大魔导师所在地的门被封锁了，按照提示前往各个目标寻找红水晶的碎片，这里的战斗基本都会留出有利条件来让玩家先对敌人的施法者下手，不要客气，立刻控制并速杀可以让整个战斗过程变得更安全。

10.和大魔导师的BOSS战中，他本人倒不算难对付，因为许多控制技能对他都是有效的，尤其是战士的物理控制技能。不过当他损失一定生命值后，就会躲进护盾然后召唤幽幕裂缝，玩家需要转而对付恶魔并尝试关闭裂缝，如是两次之后，大魔导师不再躲入护盾，玩家可以发动全力将其打倒，结束战斗。



In Your Heart Shall Burn

●剧情

在获得了新的助力后，我重新返回圣灰神庙，经过一番尝试，终于关闭了天上的幽痕，虽然天穹仍然有着一个空洞，但里面已经不再闪动着幽能的光芒。

但是一切真的会如此简单地结束吗？那神秘的阴谋家古人真的会如此容易放弃？仿佛是为了印证我的疑问，一支所属不明的军队突然向着庇护所袭来。

（此处根据之前玩家是选择支持圣殿骑士还是法师，玩家没有选择一方的任务中对应的同伴会在此时登场，但还暂时不会加入。）

这支由古人领导的军队没有任何旗号，他们来袭的目的显然只有一个，就是为了消灭审判所。

我们的初步反击打退了一部分的敌人，投石器引发的雪崩甚至淹没了一敌人大量的士兵，但是这时候敌人竟然派出了一头巨龙！我们惟一能够对抗那头野兽攻击的建筑也只有庇护所的教堂，所以不得不全军后撤。



虽然一直对我恶言相向，没想到大总督导罗德里克还是有着勇敢的一面，他为了救护庇护所的人民，被一个敌人所伤，伤势已经重得无法挽救了，但是在垂死之际，他还是指出了一条暗道，能够带领庇护所的人民逃离。而为了保证他们能够顺利逃脱，我和同伴们还有庇护所的部分士兵留了下来，负责断后。

我们的计划或许是过分成功了，古人没有追杀审判所的其他人，却指挥着他的龙击退了我的同伴，还试图操纵我手上的幽幕印记。我被他困在原地，似乎根本没有战胜他的希望。于是，我趁着最后的机会，触动投石器，发动了另一场雪崩，蜂拥而来的雪浪淹没了庇护所，我自己也跃入深深的裂缝中，坠入黑暗。

在冰冷洞穴中挣扎求生时，我似乎进一步掌握了印记的力量，但彼时我根本顾不上多想，只是追踪着篝火的痕迹，艰难地跟上了审判所众人逃亡的踪迹，终于在快要失去意识时，追上了大部队。

当我在昏迷中醒来，却只是看到卡桑德拉四人正在为如何继续对抗古人而争吵，只有吉赛尔修道院长在我身边照顾着我，而最后，当我们失落之时，也正是这位女士用她的歌声作引，唤起了我们心中的勇气。

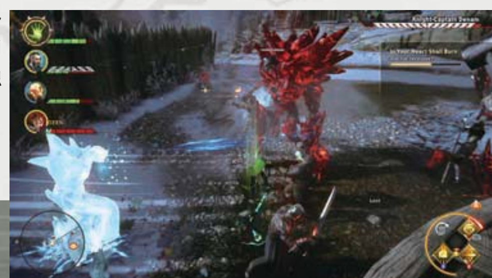
我们跨过山崖，沿着命运的指引，找到了我们的真正根据地：天穹堡垒（Skyhold）。在这里，我们重新站稳了脚跟，而我也因为自身的表现受到认可，真正成为了审判所的领袖，成为了人们口中的“审判者”。

●流程难点

1.这个任务需要前去战争会议室从地图上启动，只需要1点势力。看完剧情后开始迎击进攻庇护所的敌人，这里一开始不需要跑出去迎敌，守在投石机附近，和NPC一起击杀来袭的敌人即可。之后按照提示进军，在投石器处不要和敌人纠缠，让队友拖住敌人然后来到投石器旁，长按A键/×键，直到投石器发射并产生雪崩淹没敌人。

2.在巨龙攻击时的回撤路上玩家会看到很多副目标，都是需要帮助的审判所成员，尽量帮助他们可以获得不错的收获。

3.剧情过后前往另一个投石机处，这里需要先转动投石机，过程非常漫长，所以其实就是一场边打边转的防守战，抓到机会就赶紧转动投石机，以加快战斗过程。最后巨大的晶石怪登场则意味着这个战斗进入尾声，它的近战攻击威力极大，不能正面对抗，但是它对于魔法控制没有太大的抵抗力，多用能够产生控制效果的法术攻击它，就可以快速解决这个怪物。最后把投石机转动到正确的方向，就可以触发剧情。



From The Ashes

●剧情

虽然我们拥有了新的根据地，但对于如何打开局面还一筹莫展，这时候瓦瑞克声称他带来了一位能够帮助我们对抗古人的盟友，但这位盟友只能和我私下见面。

在与其见面之前，我和几位顾问再一次碰头，确认了我们将要前往奥莱保护他们的女王。因为既然幽痕已经消失，那么能够进一步产生混乱来让古人利用的，也只剩下已经陷入内战暗云的奥莱帝国内部了，而一旦女王驾崩，争权夺利可以算是必然会上演的戏码。

随后，我终于见到了瓦瑞克的神秘盟友，那竟然是大名远播的柯克沃尔勇士：豪克！他在关于如何对抗古人上给了我一点建议。在自称为古人之前，他曾拥有一个属于人类的名字：柯伊斐厄斯（Corypheus），那是他还是昌盛一



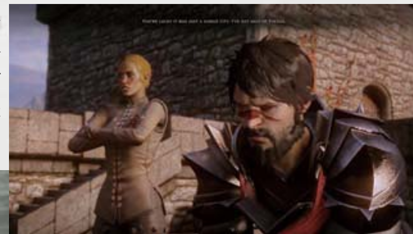
时的塔文特帝国的大魔导师，也是那些妄尊自大，想要触碰造物主的领域“黄金之城”（Golden City）的狂徒之一。狂妄地接触自身不了解的力量让其身体受到了腐蚀，并作为最初的黑灵（Darkspawn）返回到凡间。

他曾经被灰袍守望者们封印起来，而当封印开始出现破裂征兆时，豪克的父亲曾经试图使用血魔法修复封印。当豪克成为了柯克沃尔的勇士后，也曾一度面对冲破封印的柯伊斐厄斯，甚至摧毁了他当时的身体。但是作为其中一个大恶魔，他能够通过附身在任何黑灵躯体中复活，而当时他通过附身在已经拥有了黑灵特质的灰袍守望者身上，逃过了一劫，并为自己取了“古人”这个外号，继续阴谋作乱。为了再次阻止他，豪克决定出手帮助我对抗柯伊斐厄斯。

●流程难点

1.在进行主线之前建议玩家先完成“Welcome To Skyhold”支线任务，因为现在天穹要塞会变成玩家的根据地，多多熟悉这里是非常有必要的。同时那一位还尚未加入的同伴也需要完成对应的任务去招募，记得优先去做。

2.和瓦瑞克见面后，游戏会给玩家一次机会选择是用默认的柯克沃尔勇士还是自己自定义一个，算是把这个所谓神秘盟友给剧透了，建议玩家就算已经导入存档也可以去自定义界面看看，确认出现的豪克是不是自己想要见到的版本。



Here Lies The Abyss

●剧情

根据豪克提供的情报，我先需要和一名灰袍守望者见面，以获取进一步的消息。但当我第一次来到灰袍守望者所在的地区克莱斯伍德（Crestwood）时就禁不住大吃一惊，这里也存在着一个幽痕，而且竟然是在湖底下，恶魔附身在原本沉入湖底的城市居民的尸体上，开始肆虐这片地区。

我们在离开营地后没多久就遇上了一队灰袍守望者，但令人讶异的是，他们竟然是来追捕我们所寻找的灰袍守望者斯特劳德（Stroud），根据他们透露的情报，斯特劳德竟然已经从灰袍守望者组织中叛逃了。

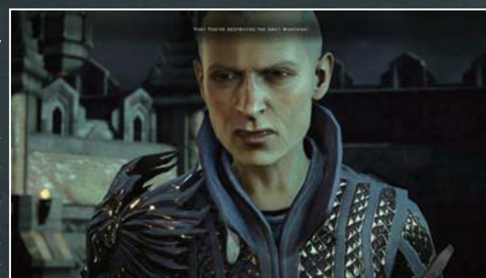
当我们终于见到斯特劳德后，他告诉了我一个可怕的真相。灰袍守望者是一种非常独特的战士，他们通过喝下黑灵的血液来让自己获得了感应这种生物的能力，而某种程度上，这也让灰袍守望者们变成了类似黑灵的存在。终有一天，这种力量会逐渐侵蚀他们，并通过梦境的方式来让他们知道自己已经逐渐要化为无意识服从大恶魔意志的黑灵。

这时候，灰袍守望者就会知道自己已经快要失去控制了，而他们会用一种非常壮烈的方式结束自己的生命，那就是深入地底下的地深之路（Deep Road），杀入黑灵的温床，击杀每一个自己遇到的黑灵，直到寡不敌众或是筋疲力尽而死，以贯彻自己抗击黑灵的使命。

鉴于每一个灰袍守望者喝下黑血的时间存在差异，每一个人被其腐蚀的过程也有快慢之分，所以灰袍守望者感受到这种梦境甚至是幻听一直是个别现象。但是目前在奥莱地区，所有的灰袍守望者都同时产生了这种梦境，许多灰袍守望者认为他们死期已至，纷纷前往地深之路英勇就义，或是认为这是枯潮再一次发生的征兆，想要寻找方法去阻止其发生。

然而斯特劳德意识到了这当中的不自然之处，而当他知道身为最初黑灵的柯伊斐厄斯正在试图颠覆世界后，他看出了其中的联系，目前守望者们感受到的梦境肯定都是他在背后搞鬼。而当斯特劳德发现自己的灰袍守望者指挥官竟然试图通过求助于塔文特古老的血魔法来终止他们幻觉中的黑灵入侵时，他勇敢地提出了异议，却落得了受到追捕的下场。





如今灰袍守望者们正在一个古老的塔文特魔法仪式塔中准备施展血魔法，我们必须要阻止他们。

来到仪式塔所在的奥莱帝国西方主干道后，我才发现克莱斯伍德还真不是惟一一片险恶之地，这个荒野中缺乏水源，到处是野兽，而且我们在行动中数次看到一头高阶巨龙竟然就在我们头上呼啸而过。

而当我们来到仪式塔时，事情已经变得太迟了，守望者在另一位塔文特大魔导师艾里蒙（Erimond）的蛊惑下牺牲了一部分同袍，用他们召唤出了恶魔，还控制了这些怪物。而当斯特劳德指责其疯狂行径时，艾里蒙立刻撕下了虚伪的面具，还试图用古人传授给他的技术干扰我的印记。但是他的力量很快就被我用印记消除掉，艾里蒙只能狼狈地命令那些已经被洗脑的守望者带着恶魔向我进攻。

我们很快解决了这些恶魔和被操纵的守望者，但是艾里蒙已经逃回了灰袍守望者们那曾经被黑灵围攻却仍然没有陷落的坚石要塞（Adamant Fortress），而如果我们想要阻止他的疯狂行为，就必须带着审判所的大军向其进攻。

流血在所难免，但为了阻止古人的阴谋，这一切都是有必要的。幸好我带上了同样身为灰袍守望者的布莱克沃尔一同作战，他在最后关头说服了守望者们，让他们看清了大魔导师的真面目。但没想到的是，他竟然召唤出了古人所操纵的那头巨龙来袭击我们，要不是守望者指挥官卡莉尔（Clarel）及时醒悟，打断了艾里蒙对巨龙的操纵，我们或许都难逃一劫。

我们追踪着逃跑的艾里蒙和追杀他的卡莉尔，见证了守望者指挥官如何亲手击倒了大魔导师，却也见证了她如何被突然袭来的巨龙重创，最后以自己的生命为代价击伤了巨龙。但巨龙倒下时也让塔楼崩塌了，我们一行人试图逃离，却最后纷纷落下，情急之中，我把手伸向已经被幽能腐蚀的城堡地面，却无意中开启了传送门，把所有人都传送到了幽界当中。

这是一片险恶之地，但却并非完全没有逃离的希望，守望者们之前靠着血祭在城堡中央打开了一道通往幽界的传送门，而我们将利用

这道传送门逃出生天。

我没有预料到的是，咱们一行人竟然在这里遇到了被认为已经死在了圣灰神庙大爆炸中的大主教婕斯提莉雅（Justinia），我们并不清楚她是化为了灵体，还是一个恶魔伪装而成，但无论如何，她指出了一个我疑惑已久的问题的答案：古人所指挥的恶魔夺走了我爆炸之前的记忆，这些记忆被留在了幽界当中，如今，我在逃离之前，必须要把他们取回来。

记忆中所承载的真相令人有点难以置信，我手上的印记并非是造物主的赐福，而是古人原本用于对大主教执行仪式时所用的法器，也就是他曾拿在手中的圆球。当我无意中撞破了古人试图对大主教施法时，大主教趁机把圆球打落，我下意识地去捡起，却让自己被其所蕴含的力量所附身。之后我身上产生了强大的冲击波，轰飞了古人——或许还炸毁了整个圣灰神庙。

但古人所指挥的恶魔：梦魇从我身上夺走的并不只有这些记忆，当我回忆起一切时，它也会察觉到我的存在，在离开幽界之前，我们将不得不与其一战。

随着记忆进一步苏醒，我也想起了自己逃离幽界时的景象，那拯救我的并非是某个闪着光芒的女性，而是大主教本人。我们都被困在了幽界中，最后我得以逃脱，她却被恶魔夺走。随着真相显现，我们面前的大主教也现出了真身，如今，她的外形就像是我记忆中的模样，一个闪着绿光的女性灵体。

真相得以解明，但此时豪克却和斯特劳德发生了争执，因为在我的记忆中，帮助古人一起对付大主教的却是几个灰袍守望者，对于血魔法特别反感的豪克开始怀疑灰袍守望者是否已经堕落，但是斯特劳德却并不认为所有守望者都必须受到怀疑。

但这真不是吵架的好时机，梦魇派出的恶魔纷涌而来，最后梦魇甚至派出了一只巨大的蜘蛛来挡住我们去路，却被大主教的灵体用自我牺牲的方式驱走，只留下一个恐惧恶魔给我们对付。



最后我们战胜了恶魔，没想到大蜘蛛却并没有被大主教的灵体消灭，拦在了我们逃跑的路上。我不得不艰难地在豪克和斯特劳德之间选择了一个人殿后，才逃出了生天，而那一位勇士却永远地葬身在了幽界之中。

逃出幽界后，我封闭了通道，消灭了恶魔，也让清醒过来的守望者们加入了审判所，但是这一切，都是靠着一位英雄的牺牲而达成。我们的拯救世界之路，再一次被鲜血所覆盖。

●流程难点



对应的任务，完成之后才能够真正地进阶。玩家只能选择其中一个进阶职业，所以最好谨慎选择。

1.和豪克对话后任务就会自动开始，不过首先玩家需要有8点势力去开启下一步，注意这个时候玩家也会在地图上看到开启审判者进阶职业的特殊任务，记得要派顾问去执行，以获得选择进阶职业的权限，之后训练师们就会来到天穹堡垒，玩家可以前去和他们对话学习进阶职业。三个训练师分别代表各一个进阶职业，玩家可以跟他们对话后了解职业特点，然后再选择是进阶哪一个，每一个职业都有

2.在见到斯特劳德后，触发剧情，之后任务的下一步又需要玩家用8点势力去开启新的传送地点。既然正好开了克莱斯伍德的地图，玩家可以就在这里开开营地关关裂缝，很快就可以赚够8点势力。

3.来到西方主干道后直奔目的地，剧情过后立刻和恶魔开打，这里的恶魔强度不算惊人，比较麻烦的对手其实还是施法者，所以让战士同伴拖住恶魔，然后立刻解决施法者，剩下的战斗就很容易解决了。

4.之后任务进入到需要足足20点势力的阶段，玩家可以先搜刮掉一部分西部主干道比较好拿的势力，例如开营地和关裂缝，然后转头继续专攻克莱斯伍德，20点在这个阶段虽然应该没那么好凑了，但是也不难拿，尤其是部分地点的委托应该已经包括了资源委托，玩家可以通过上交资源来快速地获取势力。

5.攻城战的部分没有太大的难点，倒是一路杀到城墙顶部路上会有不少宝箱分布在各种岔路当中，玩家可以仔细搜刮之后再前进，能够小赚一笔。

6.最后看过城堡中央的剧情后，击败出现的大恶魔，一路跟着卡莉尔走，路上巨龙会数次发动红晶喷射攻击玩家，要注意躲避和恢复。



7.幽界有不少好东西，建议玩家先搜刮再按指引走，这里的支线任务会给玩家增加各种基础属性，顺便完成大有好处。

8.最后和恐惧恶魔的战斗比较烦人，它懂得瞬移和隐身，会在场景中不停移动，同时还会召唤大量的其他恶魔骚扰玩家，更不用提它本身拥有屏障，而且能够重复填充两次。每当恶魔填充一次屏障，召唤出的敌人强度就会提升，所以需要注意队伍中成员的血线，并尽量在快速消灭小怪的情况下重创BOSS。等屏障填充次数被耗光后，磨空BOSS的血量，就能够战胜它。

Wicked Eyes And Wicked Hearts

●剧情

大公爵加斯帕德（Grand Duke Gaspard）是我在奥莱帝国的权力核心：冬宫（The Winter Palace）中遇到的第一位达官贵人，作为一位备受爱戴的军事领袖，他并非是奥莱皇室中势力游戏的老手，但鉴于这座城市已经陷入内战的阴云，他如今也必须周旋在女皇身畔，而且也在直言不讳地试图让我加入到他的阵营当中。

当然，和戴着假面的贵族们勾心斗角并不是我的任务，找到古人派出的刺客才是我的目标。一同出席了冬宫中宴会的约瑟芬妮警告我，奥莱皇室的权力游戏总是凶险无比，每一句话和每一个眼神动作都可能暗藏杀机，我必须得小心行事。

而在觐见女皇后，一同出席这个宴会的蕾莉安娜为我提供了另一个消息，女皇现在似乎有一个野法师顾问呆在她身边，这个人的身分颇有些可疑，值得调查一番。

我通过花园的花架，非常不体面地爬到了原本客人不该进入的区域，不但成功找到了藏在图书馆中的暗室，还见证了奥莱皇室权力游戏的血腥杀戮遗留下的众多尸体。而当我决定回到宴会室再一次确认女皇的安危时，却遇到了一个意料之外的人，那就是蕾莉安娜口中提到过的，女皇身边的野法师顾问。

她的名字叫莫莉甘，我似乎在关于某位灰袍守望者带领众人于第五次枯潮中拯救费雷登的故事里听到过这个名字，但并不确定她是否



与此有关。她提供了一个令我意外的消息，那个来自塔文特帝国的刺客——也就是古人派出的杀手竟然已经被莫莉甘解决了，而因为事出突然，她无法留得刺客一命，只找到了一把在他身上的钥匙，却不知道能够用于打开哪一扇门。她把钥匙交给了我，作为结盟的善意表现，在她努力保护女皇的时候，我可以去调查这把钥匙的用途。

因为我已经听到了不少有贵族失踪在仆人待命区的传闻，所以我估计这把钥匙正是与其有关。果不其然，我用钥匙打开了仆人待命区，而接下来目击到的，就是一场腥风血雨。

整个仆人待命区躺满了尸体，简直令人难以想象几步之外就是歌舞升平的宴会。我们在这里遇到了几批敌人，其中一个行动非常高调的刺客把我们引到了某栋建筑的二楼。在这里我们击倒了他，也遇到了奥莱女皇传闻中的恋人，精灵的大使芭丽亚娜（Briala），她似乎也在执行着血腥的杀戮，却指出目前这一切都是大公爵所策划的。

我个人对此持保留态度，决定还是先回宴会继续查探消息。期间我有幸和女公爵弗洛雷安妮（Florianne）共舞一曲，还跟顾问们讨论了一下目前对于局势的对策。显然，蕾莉安娜的间谍思维让她倾向于放任暗杀者动手，好让我们提前在大公爵和精灵大使之间早日选出一个盟友，不过约瑟芬妮反对这个残酷的计划，而我则认为我们不能为一个政治目的而放任一条生命逝去。

为了确认公爵和大使是否有不可告人的目的，我前往侧殿查探，很快就在一个刺客手下救起了一个精灵，她知道了太多精灵大使芭丽亚娜的秘密，被骗来侧殿灭口，在我确保她能够受到审判所保护后，她同意出面指证芭丽亚娜的罪行。

而在侧殿的中庭处，我们遭到了埋伏，而安排这场袭击的，恰恰就是女公爵弗洛雷安妮。她已经投靠了古人，还在中庭处打开了一个幽幕裂缝，试图让士兵和恶魔联合来对付我。不过他们的战斗力不堪一击，我们甚至还从恶魔和士兵手中救下了一位男子，他被女公爵引诱到此处，原本差点被血祭。他是出身于费雷登的佣兵，被公爵雇佣来在今晚发动叛乱挟持女王，却没想到自己的用途和约定中的不太一样。他如今欠我一条命，也愿意帮我作证指控公爵和女公爵。

当我回到宴会大厅，女王也即将要开始演讲，我命令考伦准备阻挡公爵的部队进攻，同时前去警告女王，避免她被女公爵所暗杀。

眼见阴谋败露，女公爵立刻准备逃脱，她的身手可完全不像是一个达官贵人，而是一个精英杀手。不过她最后还是败在了我的手下。

危机过去了，但芭丽亚娜和公爵却开始互相指责对方在这场暗杀中负有责任。我掂量了一下手上的证据，选择了并没有那么糟糕的那一方，让另一方成为这次暗杀的罪人。

终于，我争取到了奥莱皇室的支持，有趣的是，女王把莫莉甘派到了我的身边，当做是帝国对我们的援助之一。我很是好奇这位神秘的女巫会对我们提供什么样的帮助。



●流程难点



1.启动本任务需要足足30点势力，有一个能够令玩家大量获取势力点的选择就是攻陷堡垒，西部主干道地图最左上方的狮鹫之翼堡垒就是一个不错的选择，杀进去清光敌人升起审判所旗帜就能够占领这里，瞬间获得5点势力，之后完成堡垒对应的任务还能够再获得一些势力点。

2.开启任务后就可以观看剧情，在能够自由移动后，任务目标处会出现一个赞同槽，一开始玩家的赞同值不会太高，但如果玩家不断地完成冬宫中出现的小型分支任务，就可以提高赞同槽，令玩家获得更多奥莱贵族的支持。同时这里也有一些收集和提供经验值的小分支，记得完成。同时注意，玩家在对话中选错选项就有可能令赞同槽下降，所以如果玩家想要尽量保持在高赞同度，就必须在每一个对话之前存个档。

3.另外玩家可以通过攀爬等方式进入客人不能进入的区域，这样会让玩家有机会得到更多收获，但是离开宴会区域就会让赞同槽下降，时间越久下降得越多，这一点玩家需要小心。

4.按照指引，玩家需要调查大图书馆，从花园的花架爬上去后立刻开门，然后在有六个骨灰瓮房间里不停用侦测，找出书架上暗藏的开关，然后进入暗室调查信件就可以获得进一步信息。之后玩家可以在爬上花架处右边的方向找到一个雕像，用于打开平台左方封闭的门，调查里面的信件，就可以回到宴会大厅了。

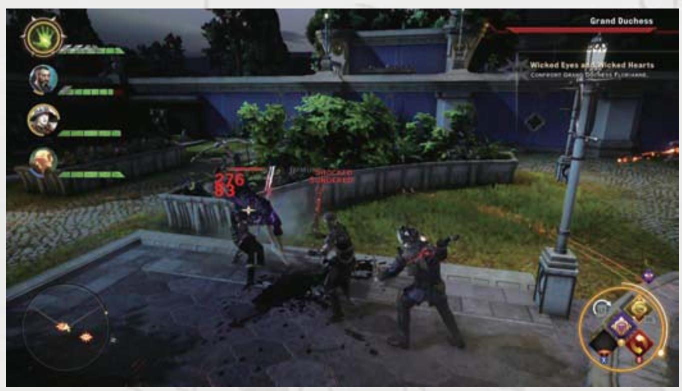
5.在大门处和莫莉甘见面后获得去仆人待命区的钥匙，入内后记得先换上盔甲和武器，因为很快就会遇到战斗。注意这里战斗不难打，但是玩家只要一直呆在宴会之外，赞同度就会不断下降，想要保持高赞同度的玩家恐怕需要速战速决。在任务目的地所在会有一场比较大型的战斗，敌人颇多，刺客还会潜行偷袭玩家，要小心对付，有大招不妨直接用。

6.和公爵夫人弗洛雷安妮共舞的阶段玩家会需要选择好几个选项，按照下面给出的顺序选可以获得最高的赞同度收益。

Q1：May I help you?
Q2：Let's dance.
Q3：Why don't you educate me?
Q4：Is that what we both want?
Q5：Which am I to you?
Q6：Who do you trust?
Q7：Isn't everyone?

之后和顾问们开会时虽然会提及玩家更赞成大公爵、精灵大使还是女皇本人统治奥莱，但因为选项还不会影响角色的行动，选一个自己喜欢的答案就行。

7.之后玩家需要前去侧殿，这里有两个剧情点，其中精灵的部分是没有战斗的，但是遇到女公爵的部分需要关闭一个幽幕裂缝，战斗难度不算高，不过敌人当中既有强力近战又有施法者，最好是抓准机会速



战速决地搞定施法者，再慢慢对付敌人，或是利用干扰裂缝快速重创它们。

8.回到宴会大厅后玩家就真正需要面临选择了，到底是让女王被暗杀然后再选择奥莱新的领导者，还是保护女王，决定权在玩家手中。

9.女公爵是敏捷型的BOSS，她本身的战斗方式类似一个远程盗贼，本体没有护盾，但是有战士特有的防护值，耗光防护值并消耗她一定量的生命值后，她会撤退，召唤杂兵，自己则躲到高台上狙击玩家，注意保护施法者的安全。同时最好保证施法者有消除异常状态的技能，因为女公爵能够用技能让玩家的队伍成员陷入沉睡，暴露在敌人的攻击当中。不过除此之外，她算是一个比较好对付的BOSS。

10.BOSS战之后玩家需要在公爵和精灵大使之间选一人来担当罪人，鉴于他们俩都不算好人，要怎么两害取其轻，玩家就自己看着办啦。

What Pride Had Wrought

●剧情

我们终止了古人计划中的混乱局面，现在是该考虑如何向其进攻了。古人的军队停留在了一个精灵的废墟当中，我们都无法搞懂他到底在搜寻什么，而莫莉甘这时突然加入会议，为我们提供了一个线索。

古人所搜索的，有可能是名为魔镜仪（Eluvian）的古老魔法装置，其外貌就像是一面镜子。这是精灵们古老的法器，通往一个被莫莉甘命名为“幽径”的世界中，魔镜仪联系着我们的世界和幽径，古代的精灵就是通过这里传送到德达斯的不同地点，以快速地旅行。虽然大部分魔镜仪已经被损坏，但还有一部分被遗留在精灵的废墟中，它们就成为了古人的目标。因为幽径虽然不是幽界，但却离其非常近，古人可以通过这里打破屏障，直接用肉身进入到幽界当中，以完成他当初在黄金之城中没有实现的梦想——化身为神明。

集合了所有的盟友，我们开始进军古人所在的森林，他旗下的势力抵抗得非常激烈，但仍然在被我们的军队逐步击退，渐渐地开始露出一条能够让我直面古人的道路。

当我们赶到古人的目的地米索尔神殿(The Temple of Mythal)时，正好见证了他是如何试图突破生活在这里的精灵哨兵所设下的结界，并最终导致肉身毁灭的过程。但是他的死亡也导致了结界的破碎，他手下军队竟然毫不理会自己领导者的死亡，头也不回地继续向着神殿进军。

我们很快就了解到他们为何会如何，因为古人竟然通过直接附体在一个灰袍守望者的身体上进行复生，而当他重构躯体后，立刻便召唤出他控制的巨龙攻击我们。为了躲避那致命的红水晶烈焰，我们拼尽全力跑进了神庙，并且关上了大门。在门封闭的一刻，另一个新的结界立刻在门上形成，看来起码我们在一定程度上阻挡了古人的步伐，但肯定不能挡住他太久。



另一个令我们在意的事情则是古人口中提到的哀伤之井（Well Of Sorrows），看来他的目标甚至不是魔镜仪和幽径，而是某种力量在其之上的东西，而无论他的目标为何，我们都必须要阻止他。



但是在击退那些进入神殿的敌人，并目睹古人的副官通过破坏神殿来继续深入其中后，莫莉甘却突然提出了一个建议。她知道如何利用这里的古通道快速前进，以绕到敌人的队伍前面，但是作为代价，我们无法阻止敌人的步伐，可能会令我方更为损失惨重。

我选择了按照仪式来开启通道，没想到却遇上了守卫在这里的古精灵。在我同意不染指哀伤之井并愿意和他们一起对抗入侵者后，这些精灵成为了我们的盟友，但是莫莉甘却因为害怕对方想要破坏哀伤之井，变成乌鸦前去追赶古精灵的领袖。

我们一路赶往哀伤之井，击败了古人的副官，但是精灵哨兵们的领袖阿勃拉斯（Abelas）却仍然想要摧毁这个井，以避免当中的知识被滥用。莫莉甘挡在了他面前，而我也面临一个两难选择，是支持莫莉甘保留这个井，还是支持阿勃拉斯？

我作出了自己的决定，这个井就是启动魔镜仪的关键，一旦其失去了内在，古人也就失去了染指幽径的方式。在他愤怒地赶来试图从我们手上重新夺走哀伤之井的力量时，我们迅速地进入魔镜仪，通过幽径逃离了他的追杀。而至于那在我们逃走前从水中升起并阻挡了古人进攻的灵体到底是什么样的存在，我对此毫无头绪，只是非常庆幸自己又获得了额外的帮助。

随着哀伤之井的力量被取走，古人也从森林中撤离。但重要的是，我们发现了他的弱点，古人把自己和他的巨龙联系在一起，而如果我们杀死巨龙，则会令他的能力受到干扰，失去死亡后在另一个黑灵或者灰袍守望者身体中复活的能力。我们可以依靠这种方式，来终结他。

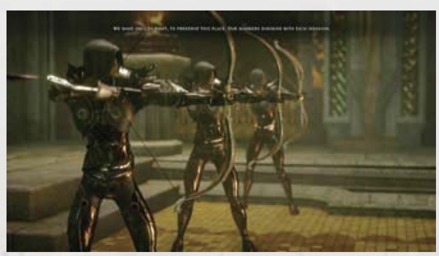
●流程难点

1.看完开场的剧情后，就需要进行主线任务的常规项目——赚势力。这次要足足40点，所以玩家们需要考虑一下做一些比较大型的任务，例如攻陷各个地区的堡垒还有完成一些奖励比较多但是比较花时间的支线等等，重点还是要看任务是否奖励势力，只要有奖励就毫不犹豫地去做，就对了。

2.进行这个任务有一个前提条件，就是玩家需要把等级练高一点，因为就算是在前期朝着前线进军的时候，玩家都会遇到20级的敌人，如果等级太低就会被碾压得很惨。除了这一点之外，前往前线路上的敌人都不算难对付，毕竟经常会有其他NPC在场协助玩家。

3.来到神庙后进入开放区域中央的高台，这里会有一个谜题，内容比较简单，就是玩家需要走过高台地面上的所有方格，但是不能够重复踏上任何其中一个，这一个谜题的规律还是比较好搞懂的，玩家可以随时进入战术视角来观察自己踏过的路，并规划路线。

4.完成仪式后进入下一个房间就有一场大规模战斗，这里敌人构成比较复杂，既有杂兵也有恶魔，建议优先对付远程敌人，免得他们不断向玩家输出远程伤害。



5.战斗之后玩家会面临选择，是要追随古人的副官脚步，还是继续之前的仪式，保护哀伤之井的力量。如果玩家不完成仪式，就会失去和

之前剧情中见到的精灵神殿守护者结盟的机会，所以个人建议玩家们选择完成仪式。

6.三个仪式的完成方法如下图，其名称为它们在地图上所在的方向，但并不规定哪一个先完成，所以玩家可以自行选择顺序。之后玩家可以会见守护这里的精灵哨兵，并且和他们结盟，这样玩家不会与他们为敌，不过莫莉甘就会离开队伍。

7.之后的路要紧跟精灵引导者走，不然有可能会走进死路，注意最后的在遇到一场战斗的区域前一个房间，精灵引导者会为玩家打开一个宝库，里面有不少不错的装备，不要错过。

8.通过精灵带领的道路，玩家可以快速来到古人的副官萨姆森（Samson）面前并和其开战。他是个典型的战士，不但可以用技能为自己填充数量极高的防护值，还可以用双手武器发动大范围的攻击，要注意躲避。他的战斗力强度会随着生命值下降和不断提高，所以战斗越到后期越凶险，最好速战速决。

9.最后玩家会面临选择，是让精灵领袖摧毁哀伤之井还是支持莫莉甘将其保留，如果玩家之前和精灵选择合作，那这里可以说服精灵留下井，这是最好的结果，其他两个选择结果就不会那么完美了。之后玩家还要选择是自己喝下井水还是让莫莉甘喝，这个选择就留给玩家自己去定夺了。个人建议让莫莉甘喝，在之后的任务中可以省掉一场和巨龙战斗的BOSS战。



The Final Piece

●剧情

我在天穹要塞的魔镜仪处与莫莉甘见面，却发现这里等着我的竟然是蕾莉安娜，她告诉我莫莉甘竟然追着她的儿子跑进了魔镜仪中。



（此处莫莉甘是否有儿子取决于玩家继承的存档，这里的描述以稀饭我自己继承的存档为准，也就是莫莉甘和《起源》的主角灰袍守望者生了一个儿子，而且其体内有着大恶魔——也就是古神的灵魂。）

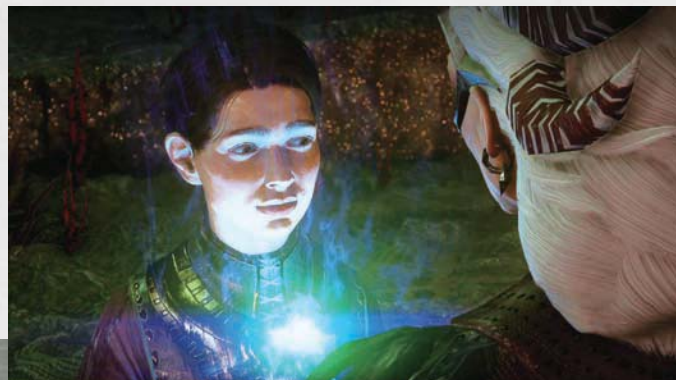
为了确认她的安危，我也进入到魔镜仪中，但我发现自己没有进入到幽径，而是直接来到了幽界当中。我在这里找到了莫莉甘，最后也找到了她的儿子，只是此时站在他身旁的人出乎于我和莫莉甘的预料，那就是传说中的荒野女巫弗莱玛斯（Flemeth），也就是莫莉甘的母亲。

而更令人意外的是，弗莱玛斯就是传说中精灵的神明：米索尔（Mytyal），古老的神明附身于她体内，并与她融为一体。

在莫莉甘和弗莱玛斯之间一番充满了新仇旧恨的对话后，两人最终勉强和解。弗莱玛斯取走了莫莉甘儿子体内的古神之魂，并把他的未来掌握在了手中。

●流程难点

这个是完全走剧情的任务，没有任何战斗，也没有任何难点，记得在进入幽界时多收集物品即可。但是如果是玩家自己喝下了哀伤之井的水，那么就必须进行一场战胜巨龙的BOSS战。龙本身是火属性的，所以要用冰属性魔法来重创它，如果玩家身上有抗火的装备也记得要用上。龙本身的血很厚，还有防护值加在身上，不过除了弱冰，它还有个特点是身上多个部位都有受创判定，所以玩家的范围攻击会有不错的收益，可以多多利用。同时记得多用战术视角指挥队友躲避龙的范围攻击，避免他们的生命值被损耗得太厉害。



Doom Upon All The World

●剧情



终于到了要跟古人决战的时刻，莫莉甘用自己的变形术能力化身为巨龙与古人的巨龙决战，而战胜古人的任务就落在了我的身上。而在被我破除了所有制造混乱的手段之后，古人疯狂地再次于圣灰神庙中开启了天空上的幽痕，虽然此时审判所的军队尚未回归，但是时不待我，和古人的决一死战，势在必行了。

古人升起了整个圣灰圣庙，意图让我无处可逃，但我并不畏惧，最终不但击退了他，还在我们的巨龙失败后亲自手刃了古人的巨龙。如今他再也无法复活，在我面前更是不堪一击。我从他手上取回了圆球法器，用这力量关闭了天空上的幽痕，然后把古人放逐到了他“梦寐以求”的地方：幽界。只不过，我可没有让他把肉身带过去，所以他注定只能成为幽界中一个愤怒而孤独的灵体。

法器破碎了，但是天空上的幽痕也彻底消失了，只余下美丽的极光，德达斯大陆再一次从危机中得到了救赎，但属于我的任务，仍然在继续，因为混乱仍然在这片土地上蔓延。看着逐渐升起的朝阳，一股责任感在我的心中油然而生。

●流程难点

1.这是游戏主线的最终任务，所以进行之前玩家最好是做好准备，包括选好出战的队友，调整他们的技能和装备。还有记得要进行同伴的忠诚任务和发展浪漫关系，这些都会在游戏主线终结后无法完成。

2.前期和古人的战斗比较简单，第一阶段他只会在地面上和玩家战斗，然后召唤杂兵，除了不吃击倒和眩晕，他对于法术的抗性并不强，可以多用法术效果控制他。等他生命值降到75%以下，就会传送到高台上，玩家必须绕路去攻击他。等古人的生命值降到50%以下，就会触发剧情。

3.剧情过后我方巨龙被击败，玩家需要亲自面对古人的巨龙。它的基本战术和之前的巨龙战斗差不多，普通的肢体攻击能躲就躲，如果看到其刮起旋风，就记得立刻进入战术视角让同伴躲开，不然就有可能会被龙的范围攻击打中。同时它会定期填充满自己的防护值，所以这是一次长时间的战斗，记得省着点药剂使用。



4.战胜巨龙后再和古人决战，这时他的攻击方式就显得乏善可陈，主要有威胁的就是一招扇形的红水晶能量攻击，和经常瞬移来干扰玩家输出。将其生命值扣光，战斗就算是结束了。到此本作的主线就算是完成了，之后的部分是结局剧情，这里就不再剧透了。

恭喜玩家们通关，但游戏仍然有许多精彩的内容在等着大家体验，千万不要错过。

奖杯/成就指南

奖杯/成就综述

主线游戏时间80小时，整体游戏时间200小时，《龙之世纪 宗教审判》的官方公布游戏时间已经证明了游戏本身的白金/全成就难度系数就算不一定高，也肯定不算低。但比较令人欣慰的是，除了两个难度通关奖杯/成就，大部分奖杯/成就的获取难度都不高，纯粹是需要花时间，最重要的是没有任何奖杯/成就要求玩家完成游戏中的所有支线任务和收集内容，光是这点就让本作的白金/全成就难度大幅下降。个人建议想要讲求速度的玩家直接开噩梦难度进行游戏，战斗难度自然是很高，但是因为玩家在这一趟游戏过程中需要完成许多分支任务还有屠杀高阶巨龙等任务，角色等级会提升得很快，在有等级优势的情况下，主线任务的战斗就不会显得那么难打了，如果过程顺利，应该可以控制到200小时内白金/全成就。而如果玩家是体验至上，白金/全成就其次，那建议干脆用简单难度全面地把游戏的所有内容都全部体验一遍，然后再带着丰富的经验去快速通一次噩梦难度，时间肯定超过200小时，但也绝对能够体验这个游戏所有方面的魅力，还是非常值得的。

奖杯/成就列表

奖杯/成就名称	属性/点数	获取条件
Dragon Age: Inquisition Platinum Trophy	白金	获得此奖杯外所有奖杯。
The Wrath of Heaven	铜/15	剧情解锁，不会错过。
Opposition in All Things	铜/15	剧情解锁，不会错过。
In Your Heart Shall Burn	铜/15	剧情解锁，不会错过。
Wicked Eyes and Wicked Hearts	铜/15	剧情解锁，不会错过。
Here Lies the Abyss	铜/15	剧情解锁，不会错过。
What Pride Had Wrought	铜/15	剧情解锁，不会错过。
On Burning Wings	铜/15	剧情解锁，不会错过。
Doom upon All the World	金/100	剧情解锁，不会错过。
The Brightest of Their Age	银/30	剧情解锁，不会错过。
Beloved and Precious	铜/15	剧情解锁，不会错过。
They Who Stand	铜/15	剧情解锁，不会错过。
Speak Only the Word	铜/15	剧情解锁，不会错过。
Saddled Up	铜/15	购买或通过其他途径获得5匹不同的坐骑。
Well–Prepared	铜/15	在单机模式中制作一把武器或一件护甲。
Customized	铜/15	在单机模式中附魔或升级一件装备（武器或护甲皆可）
Commander	铜/15	在战争会议室派遣任何一个顾问完成一个特别任务。
Trailblazer	铜/15	在任何地区发现一个扎营点并设立一个审判所营地。
Sharp–Eyed	铜/15	找到一块使用灵视镜（Ocularum）发现的碎片（Shard）。
Well–Read	铜/15	发现一个幽火符文（Veilfire Rune）。
Skilled	铜/15	在单机模式中升级一个技能。
Specialized	铜/15	选择一个进阶职业（Specialization Class）。
Cavalier	铜/15	获得一匹坐骑。
Synergized	铜/15	在玩家操纵一个角色时触发一次跨职业技能连击（Cross–class Combo）。
Botanist	铜/15	在单机模式中于天穹堡垒花园（Skyhold's Garden）采集50棵草药。
Wyrmslayer	铜/15	在单机模式中杀死一头高阶巨龙（High Dragon）。
Decorator	铜/15	购买天穹堡垒中任何一个新装饰。
Belle of the Ball	铜/15	获得奥莱帝国皇室（Orlesian Court）的全力支持。

奖杯/成就名称	属性/点数	获取条件
Hard Hitter	铜/15	在单机模式中一击打出1000点伤害。
Master Builder	铜/15	在单机模式中使用极品制作槽（Masterwork Slots）之外的所有制作槽，以第四等的材料制作出一个物品。
Master Alchemist	铜/15	在单机模式中累计升级30次你的炼金试剂、手雷和药水。
Dragons' Bane	银/30	在单机模式中累计杀死10头高阶巨龙。
Herald	银/30	在没有中途调整过难度的情况下打通困难难度的单机模式战役。
Inquisitor	金/90	在没有中途调整过难度的情况下打通噩梦难度的单机模式战役。
Stargazer	铜/15	在一次单机战役过程中解锁15个天球仪（Astrarium）。
Focused	铜/15	在单机模式中，于一个角色的单条技能树上投入10点技能点。
Well–Funded	铜/15	在单机模式获得超过5万金币。
Keymaster	铜/15	进入Solasan Temple的中心区域。
Pathfinder	铜/15	在10个野外地图中起码各发现并建立一个审判所营地。
Liberator	铜/15	在单机模式中解放三个要塞（Keep）。
High Commander	铜/15	在单机模式中完成50个特别任务和特别行动。
Regal	铜/15	完全升级一个宝座（Throne）。
Persuasive	铜/15	在单机模式中招募10位审判所特工（Inquisition Agent）。
Veteran	银/30	在单机模式中达到20级。
Peerless	银/30	把审判所（Inquisition）的等级提升到10级。
People Person	铜/15	在一次单机战役过程中和起码三个同伴或是主要角色成为朋友。
Loremaster	铜/15	在一次单机战役过程中收集250个典籍条目（Codex Entries）。
Demonslayer	铜/15	在单机模式中累计击败1000头恶魔。
Invincible	铜/15	在单机模式中累计击败2500个敌人。
Quartermaster	铜/15	在一次单机战役过程中完成20个物资委托（Requisition Requests）。
Marked for Greatness	银/30	在一次单机战役中封闭75个幽缝（Rifts）。



刺客指南

法国作为西欧国土面积最大的国度，在人们的眼中一直是浪漫的代名词，巴黎更是举世闻名的魅力之都。而历史中的法国却因为贵族阶级的荒淫无度导致民不聊生，在满目疮痍的社会制度以及日渐蓬勃的启蒙思想中，人民革命蓄势待发。这一次将君主制复辟的并非不断涌现的外部压力，推动历史变革的是一群手带袖剑的刺客联盟，他们用自己的双手书写着新的正义篇章。

文 乐小游　美编 小瑟

刺客信条 大革命	Ubisoft	动作冒险
多机种 Assassin' s Creed: Unity		中文版
2014年11月13日	本地1人、在线1~4人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：539港币		

按键指令

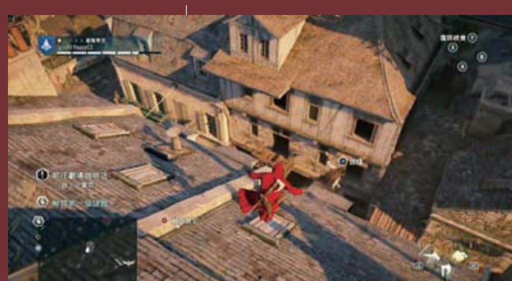
XOne	PS4	作用效果
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角转换
十字键	十字键	切换武器和道具
A 键	× 键	跳跃键，配合加速后能够进行攀爬等动作
B 键	○键	高处下落
Y 键	△键	开启鹰眼模式
X 键	□键	普通攻击或暗杀，按住为强力攻击
LB 键	L1 键	快速射击，按住为瞄准
RB 键	R1 键	使用道具
LT 键	L2 键	下蹲进入潜行状态
RT 键	R2 键	奔跑或远程武器射击
LS 键	L3 键	地图模式下显示图标内容
RS 键	R3 键	视角归位
MENU	OPTIONS	打开菜单
VIEW	触控板	开启地图

界面显示



1. 刺客信息
2. 小地图
3. 方向坐标
4. 主武器
5. 远程武器
6. 道具
7. 按键提示
8. 敌情提示（紧急时变为红色）

变化多端的行动方式



虽然属于沙箱类游戏，但《刺客信条》系列”由于时代背景等因素限制使得很难在游戏中见到载具，骑马情节也是寥寥无几。所以在大地图中游荡时除了利用快速传送点外，帅气十足的动作成为刺客们独有的标志。自从三代改进了操作后，玩家们便能够通过简单的加速和跳跃实现各种变化，基本地图中眼睛能见之物，即是我们立足之点。

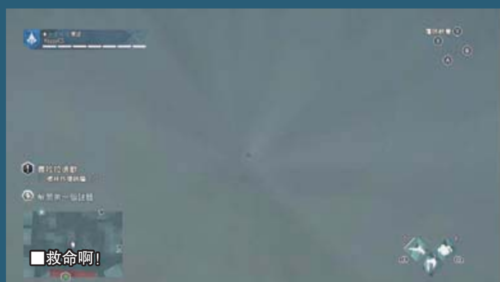
©2007 ~ 2014 Ubisoft Entertainment.

●自由奔跑

利用左摇杆可以在城镇中进行基本的移动，正常行走时由于动作较小，敌人不会轻易发现我们的踪迹。下蹲更是能够降低走路的声响从而完成对敌人的背后暗杀。不过在人群中行走时下蹲会被敌人发现。本作由于同屏人数剧增，在奔跑的过程中经常会和路人撞个满怀，所以躲避敌人追击时尽量向人群较为稀松的地方逃离，仔细观察周围环境，寻找能够用来藏匿行踪的互动物体。奔跑的过程中当遇到不可避免的障碍物时，使用B/○键可以从桌子下方滑铲穿过。

●飞檐走壁

走到建筑物附近时利用加速和跳跃键并配合方向移动即可进行攀爬，向上爬的过程中如果遇到无法继续的情况表示正上方没有可以抓取的点，此时要向左右两边移动，通常情况下建筑物的边缘和砖缝都是能够下手的位度。由于奔跑和爬墙的动作一气呵成，经常会出现突然向上爬的误操作。此时如果想快速下来就要利用B/○键的下落动作，注意最好将视角尽量转到主角的身后再跳下，不然有一定几率出现掉落深渊的BUG(官方称已经修正)。置，遭到敌人追捕时即使爬上高处也会被子弹射中。所以攀爬的过程中看到敞开的窗户时立刻跳进去，从另一侧离开后能够降低敌人的警觉



弱化的水元素

由于新作将整个游玩的重心侧重在多人合作以及更为复杂的刺客任务上，所以从三代开始积累的海战等元素都不会在游戏中看到。笔者觉得实际体验起来总感觉缺少点什么，毕竟4代大幅强化的海战受到不少玩家的好评，突然改变后让人有些遗憾。跳入城镇内的河流后能够进行游泳，但取消了潜水的设定，意味着玩家们缺少了一种隐匿行踪的方式，取而代之的是躲进祈祷室来转移敌人的注意力。

●战斗系统

虽然冠以刺客之名，但实际上系列一直以来的战斗都被吐槽为“刺客无双”。三代革新后的反击技能更是让当时的主角康纳一夫当关万夫莫开。这次战斗中最大的变化就是降低了反击技的实用度，同时削弱了连杀部分的流畅性。虽然减少了战斗时的爽快度，但面对敌人时却更像是一名真正的刺客。主角的血量也不再是脱离危险后自动回复，转变为要通过药品来补充体力，从这些细节不难看出开发组在尝试鼓励玩家用更加明智的手段完成任务，而并非一路无脑杀敌。



进阶战斗技巧

1.完美格挡

格挡是游戏中最常用到的防御技巧，当敌人气势汹汹向玩家发动攻击的瞬间按下B/○键能够使出格挡化解危机。如果看到敌人血槽闪烁金色的光芒时进行防御则会转化为完美格挡，此时敌人会陷入被动，从而令我方反击得手。

2.特殊击杀

通过攻击将敌人的血量削减到闪烁红色光芒时，按住攻击键能够进行致命一击。当敌人血量降至最低时可以通过不同的操作完成对其最后一击。按下攻击键为迅速击杀，长按则为个性击杀，按住跳跃键则是将敌人击倒。躺在地上的敌人无法躲避攻击，可以直接完成地面击杀。

●悄无声息

作为一名合格的刺客，熟练掌握暗杀技巧是前提条件。系列官方中文翻译中经常会看到两个关键词——高调和低调，读起来有些晦涩难懂，实际上区分两种移动方式主要在于是否按住加速键。高调移动时不仅敌人更容易发现你，就连身旁街道上的行人也会投来异样的眼光。进入潜行模式后，亚诺会俯下身来蹲着行走。此时脚步声音会降至最低，方便我们背后暗杀。不过缺点是移动缓慢，不容易接近目标点，所以选定暗杀目标后要估算与其的距离来选择潜行的时机，不然还没接近时就会被突然转身的敌人发现。掩体是本作重要的要素，由于取消了草丛躲藏这个经典的设定，避开敌人视线最可行的办法就是利用掩体遮挡。

掩体的种类很多，大部分的墙壁或者木箱等都能够利用，意味着玩家潜行的路线并不单一。执行任务的过程中经常会出现多个掩体同时存在的状况，此时可以在掩体之间进行移动，只要在躲藏的状态下将视角转向目标掩体后按A/×键即可切换，借此逐渐靠近目标人物。切换掩体时要注意敌人视线的动向，避免因为换掩体而被发现，那就得不偿失了。堆满草垛的手推车依然是最主要的躲藏地点，不过被敌人追赶时是无法进入的，必须在追兵视线捕捉不到我方身影后才能奏效。同屏人数增加最大的好处就是更容易混进人群，不用像以前那样非要进入特定NPC旁边进行隐匿。不过此时要保持低调状态，造成群众骚乱后同样会被敌人发现。这次被发现后画面会出现敌人最后目击玩家的影子，与育碧同厂的“《分裂细胞》系列”类似。此时敌人会追随影子来寻找，可以利用这个设定来转移他们的注意力，之后再趁机脱身。或者将敌人吸引过来进行掩体暗杀。

●杀人于无形

这次刺客装备的架构跟以往不同，玩家携带的武器分为远程武器，例如火枪。近战武器则有花剑和斧头等等，进行暗杀时主武器会自动切换为袖剑。根据所处的环境不同，暗杀的方式也有所区别。背后刺杀最为干脆，帅气的动作尽显刺客本色。当目标敌人为一到两个时可以选择奔跑后的冲刺暗杀，在敌人没有进入攻击状态时同样能够一击毙命。空中落杀需要和敌人保持一定的高度差，而且横向距离也要足够近，当目标人物身体周围呈现红色状态后即可进行。下落时由于动作过大会造成周围的混乱，如果目标人物周围有其它敌人的话尽量少用落杀，或者保证我方能够全身而退时再使用。悬挂在建筑物边缘或者窗户旁时能够进行边缘暗杀，此时同样分为低调和高调两种。前者可以安静地了结对方，后者则放宽了对暗杀距离的要求，更容易得手。进入掩体后的暗杀与边缘暗杀类似，悄悄依偎在墙边等待敌人靠近后送他上路吧。



实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

刺客信条 大革命

TIPS 读盘时取消了人物的可移动操作，变成了漫长的读条等待。

●鹰眼

系列传统的刺客技能，相当于刺客们的第六感。使用之后一定范围内的物体都会被标记出来，被建筑物遮挡的敌人或者盟友都能够显示，就像当代战争中的红外探测器一样强大。使用鹰眼视觉后会进入冷却时间，长度会根据装备强弱发生改变，鹰眼持续的时间也能通过装备进行强化。鹰眼状态下不同目标会以如下固有的颜色显示：

1. 金色为任务目标。
2. 白色是掩体和有利用价值的物体。
3. 红色为偏激分子。
4. 蓝色人物是守卫。
5. 绿色的则是我方盟友。

后三种类型还会在小地图上进行标注。鹰眼能力可以通过视觉技能的解锁来进行强化，具体内容在下文的技能解锁部分进行讲解。

●“贼”不走空

由于引入了技能解锁的概念，所以很多之前轻易进行的动作在本作中变得麻烦不少，其中开锁算是影响最大的技能了。除了宝箱需要用到开锁技能外，部分任务中出现的闪着金光的门也需要用开锁解决。开锁技能分为三个等级，对应了三种不同难度的开锁对象。没有达到特定等级时想要开启高等级宝箱时，开锁的小游戏会变得非常困难。游戏也会提示玩家目前等级尚不适合打开此物体。能够打开的锁会出现钥匙的图标，相应的难度等级也会显示出来。开锁时另一项必备要素就是开锁工具，可以在商店内的消耗品一栏中购买。开锁过程相当于简单的反应游戏，当晃动的光标移动到发光位置时立刻按下 A/× 键即可打开，错过最佳按键时机的话工具就会因为折断而损耗。所以开锁前一定要确认难度等级，能力够的话基本不会失败。



●一个好汉三个帮

自从系列引入兄弟会的概念后，多人合作就成为了玩家一直期盼的游戏元素。本作终于不负众望，将多人合作模式作为“革命”的重头戏。在主菜单中选择陪伴游玩即可邀请线上好友加入你的游戏，或者利用网络搜索其他不认识的玩家。合作模式下最多允许四名刺客加入，多人任务点会在地图上用两个小人标注，进入方式分为公开和私人两种，与其他联机游戏的房间类似。进行线上多人合作时团结力以及多人合作技能发挥了重要的作用。

团结力

相当于角色之间的联协能力，在多人任务时能够被动发生。具体表现为当玩家们处在固定的范围内，会产生特殊的加成效果，比如群体治疗或者合作技能冷却时间降低等等。离开了有效范围后，团结力即会失效。

多人合作技能

本作的部分技能要在多人合作时才能使用，但解锁列表则会与单机模式共通。多人合作时每名玩家一次只能装备一种技能，所以如何选择要和队友协商后再决定。比如选择了初始的复活技能后，该名玩家则要担任起治疗队友的重任，其他玩家也要尽量保护持有复活技能的队友不受伤害。



技能解锁

新增了等级概念后，主角获得能力的方式也有了限制。想要完成高难度的任务势必会用到高等级的技能，技能的解锁除了需要完成特定的主线任务外，还要消耗游戏中获得的同步点数。同步点数的获得与完成的任务有关，执行多人合作任务时还能通过开启特有的宝箱来获取点数。具体解锁顺序要看玩家的个人喜好，建议完成序列 2 后先将双杀开启，方便之后的潜入战斗。技能分为：格斗、远程、匿踪和强壮四大类，具体解锁方式如下。



●格斗

1. 突然袭击			
解锁条件	完成序列 2	消耗同步点数	2
作用效果	相当于使对手眩晕的技能，战斗过程中按下跳跃键即可使用，对付不能防反的攻击颇为奏效。		

2. 长柄武器大师			
解锁条件	完成序列 5	消耗同步点数	4
作用效果	熟练使用长柄武器，长按攻击键即可使用特殊技能。		

3. 单手武器大师			
解锁条件	完成序列 5	消耗同步点数	4
作用效果	装备剑或者其他单手武器后，长按攻击键即可使用特殊技能。		

4. 重武器大师			
解锁条件	完成序列 5	消耗同步点数	4
作用效果	习得之后装备重武器可以使出蓄力攻击，威力巨大但是速度缓慢，同时面对多名敌人时要谨慎使用。		

5. 地面处决			
解锁条件	完成序列 9	消耗同步点数	8
作用效果	对躺在地上的敌人使用攻击后即可进行地面暗杀，一击毙命。		

●远程

1. 远程武器			
解锁条件	完成序列 2	消耗同步点数	1
作用效果	装备之后可以使用手枪或者长筒火枪等远程武器。		

2. 刺客储藏区			
解锁条件	完成序列 2	消耗同步点数	10
作用效果	属于多人合作技能，解锁后玩家可以利用十字键下来制造补给点，方便队友进行弹药等消耗品补给。		

3. 钱袋			
解锁条件	完成序列 2	消耗同步点数	2
作用效果	解锁之后可以通过扔钱袋的方式引起周围群众的骚乱，适合逃跑或者需要吸引敌人注意力的时候，也可以利用围过来的人群进行躲藏。		

4. 眩晕手雷			
解锁条件	完成序列 2	消耗同步点数	2
作用效果	使用后闪烁的光芒可以造成多名敌人的眩晕，范围较广，适用于数名围在一起的敌人旁边。		

TIPS 同步点一般并非建筑物的最顶端，而是稍矮些的落脚点。

5. 精致幻影之剑

解锁条件	完成序列 9	消耗同步点数	8
作用效果	幻影之剑的持有数变为两发，可以同时对付两名敌人且中间不会产生冷却时间。		

6. 毒气炸弹

解锁条件	完成序列 9	消耗同步点数	8
作用效果	可以制造大范围的毒气攻击，进而对敌人造成伤害，建议玩家与敌人保持一定距离时瞄准后投掷。		

●匿踪

1. 共有视觉

解锁条件	完成序列 2	消耗同步点数	4
作用效果	多人合作任务技能，类似《火影忍者》中轮回眼的互通视觉能力，使用后其他玩家可以分享使用者的鹰眼视觉。		

2. 伪装

解锁条件	完成序列 2	消耗同步点数	4
作用效果	玩过三代网战的玩家应该对伪装技能有所了解，选定目标后按下十字键下即可化身为目标人物，身旁的队友同样可以改变外貌。不过此技能对距离有一定要求，太靠近目标人物则无法发动。		

3. 双重刺杀

解锁条件	完成序列 2	消耗同步点数	4
作用效果	对两个紧挨着的敌人形成同步暗杀。		

4. 混入周遭

解锁条件	完成序列 2	消耗同步点数	1
作用效果	混入特定人群中进行躲藏，例如坐在长椅上或者依靠墙壁装成四处看风景的模样。		

5. 双重空中刺杀

解锁条件	完成序列 5	消耗同步点数	4
作用效果	在空中对两个紧挨着的敌人形成同步暗杀。		

6. 翻滚

解锁条件	完成序列 5	消耗同步点数	2
作用效果	从高处跳下后在落地前迅速按下格挡键即可进行翻滚的缓冲动作，减少自身受到的伤害。		

7. 初级开锁

解锁条件	完成序列 2	消耗同步点数	2
作用效果	打开门锁以及宝箱的能力。		

8. 中极开锁

解锁条件	完成序列 5	消耗同步点数	6
作用效果	增强开锁的能力。		

9. 专家级开锁

解锁条件	完成序列 9	消耗同步点数	9
作用效果	最高级别的开锁技能，解锁后能够应付各种难度的宝箱和门锁。		

●强壮

1. 集体疗伤

解锁条件	完成序列 2	消耗同步点数	10
作用效果	多人合作技能，开启后按下十字键下能够对附近玩家进行治疗。		

2. 厚皮

解锁条件	完成序列 2	消耗同步点数	2
作用效果	提升战斗中玩家的体力值。		

3. 更厚皮

解锁条件	完成序列 5	消耗同步点数	5
作用效果	进一步提升战斗中玩家的体力值。		

4. 最厚皮

解锁条件	完成序列 9	消耗同步点数	9
作用效果	战斗中可以承受巨大的伤害攻击。		

5. 铁皮

解锁条件	完成序列 9	消耗同步点数	12
作用效果	在最厚皮的基础上进一步增加能够承受伤害的上限。		

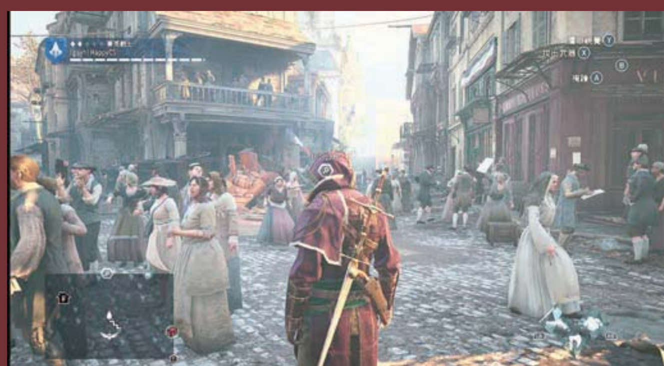
形形色色的人群

本作在发售前就号称会有上万个 NPC 出现在游戏中，而且所有人都具备独立的 AI 控制。在他们当中除了普通的百姓外，其余被划分成三个主要派系。

1. 守卫：相当于负责巡逻的执法者，通俗点说就是城管。不过他们管辖的范围并不是小商小贩，而是要维护整个城市的秩序，他们会对犯下暴力行为的人抱有敌意。虽然是正义的化身，但对于刺客而言守卫确是不小的麻烦。守卫的攻击力很高，多人围攻时颇为棘手。建议在完成过激举动前观察下周遭的环境，尽量不要被守卫们看到。

2. 偏激分子：城市中随处可见的一类人，会使用暴力的手段危害百姓，可以引诱守卫对他们进行攻击。在地图闲逛时随机出现的群众事件基本都与他们有关。

3. 盟友：人民群众的武装势力，相当于玩家们的帮手，会主动保护百姓防止他们遭到偏激分子的攻击。同样可以利用他们打击偏激分子或者制造混乱后趁机逃跑。



任务种类

虽然取消了三代中打猎和海战等有趣的系统让人有些不爽，但并不意味着游戏放弃了支线任务的可玩性。相反一些新增的情节能让玩家对整个故事背景有更加宏观的了解，能够进行的任务点都会在地图上用不同的图标画出，任务同样有难度等级划分，当玩家等级过低时执行高难度任务的话非常吃力，遇到强制战斗基本可以直接重来了。

●主线任务

这次玩家操控的主角是一名叫做亚诺的刺客，而身处法国大革命时期的他想要用自己的力量捍卫对自由和正义的渴望。随着剧情的深入，任务的难度等级也会逐渐增加。本次主线任务除了要完成画面左下角提示的额外挑战外，还有些辅助任务需要玩家执行。全部完成后再进行主线时能够实现完美暗杀，玩起来更像是一名老练的刺客在执行任务。主线任务在地图上是以带叹号的六边形区分的，接下任务后目标位置会出现绿色圆点。使用鹰眼目标人物会呈现金色状态。

TIPS 完成首次补丁更新后，帧数以及部分BUG问题有所改善。

●多人合作任务

本作主打的新增内容，联网后玩家可以执行最多四人的合作任务。和单人游戏不同的是，多人合作要尽量配合队友的行动，每名角色可以携带一种多人技能来进行辅助，类似网络游戏中的职业划分。完成多人任务同样可以获得同步点数以及金钱等奖励，而且还能在执行任务的过程中进行收集，遗漏的收藏品可以通过反复挑战同一个任务进行补充。如果网络质量欠佳的话玩家也可以选择一个人来完成多人合作任务，对于奖杯/成就迷而言可以松口气了。执行任务的过程中如果不想继续可以通过菜单中的退出任务选项回到巴黎的大地图上。



●盗窃任务

顾名思义，盗窃任务的目的就是找到地图上的隐藏宝箱并且确保不被敌人发现。虽然目标很明确但难度却不小，与多人合作任务相同，盗窃任务也要和其余玩家一同执行，由于目标宝箱数量不止一个，单人游玩的话比较繁琐，尽量找几个朋友一起完成吧。被敌人发现后会损失身上的金钱，如果有队友死亡的话任务就宣告失败。

●Helix裂痕任务

玩起来和《看门狗》中的彩蛋小游戏类似，玩家会处在架空的世界里。在限定时间内收集足够的数据资料即可解开裂缝，蓝色数据为十点、黄色为二十点、绿色的则是 50 点。裂缝世界中还有些被困的刺客等待玩家解救，靠近后按下 B/○键能够获得 250 ~ 1000 不等的点数。

●社交任务

玩家可以在游戏中打造属于自己的咖啡馆，而完成社交俱乐部任务可以为咖啡馆增加额外的生意。通过修整街道的建筑物来拓展自己的交际圈，当遇到危险或者陷入冲突时能够得到更多盟友的帮助。

●真相只有一个

城市中会出现一些棘手的谋杀案件，当玩家与探员对话后会在维多克的劝说下进行案件追查，从而找出真正的凶手。调查线索的方式是通过鹰眼进行扫描，收集足够的证据后即可指认凶手。找到的证据会收录进资料库菜单的案件档案处，可以随时进行查看。建议玩家掌握足够证据后再进行凶手指认，一次性找到真凶还能获得额外的奖励。



●诺斯特拉达姆士的谜团

巴黎大地图上有着数量众多的诺斯特拉达姆士的谜团，玩家要跟随线索的指引逐一搜索，最终找到钥匙，然后回到咖啡馆的密室中使用。不同谜团所需要的线索数量也有所区别，总共有 18 个谜团等待玩家去解决，收集全部钥匙后可以获得获得托马斯·德卡奈尔的护甲。

●群众事件

地图上的随机小任务，总共有三种：1. 追上并扑倒窃贼。2. 杀死逃跑的罪犯。3. 保护受欺负的老百姓。三种群众事件分别用黄、红、绿三种光圈表示，完成之后能够获得金钱奖励。

货币单位

游戏中存在多种货币单位，每种点数的来源以及用途都不相同，其中同步点数最为珍贵，解锁刺客的技能全靠同步点数。而且数量稀少，在升级能力的时候一定要谨慎使用。

1. 法郎：城市中流通的货币，可以购买道具和装备，获取的途径很多，比如执行任务或者从敌人身上搜刮，本作刺客比较“正派”，不能从行人身上偷取物品。

2. 同步点数：刚才提到的用来解锁刺客技能的点数，通过完成任务同步记忆获取。根据任务完成的好坏获得的点数也有所不同，达成全部附加挑战条件后可以获得最大同步点数，所以在执行任务过程中尽量向完美努力吧。

3. 教条点数：游戏过程中当玩家做出某些特定动作后能够获得教条点数奖励，画面右侧会出现文字提示。动作分为单人和多人两种，根据动作不同奖励点数也有所区别，取得点数后可以购买衣服颜色或者为已有装备升级。

4. 充值货币：本作新增了课金元素，像梯子形状的图标就代表玩家现有的充值币，连接育碧服务器后即可显示。根据玩过的育碧游戏不同玩家获得的初始值也有所区别。对于那些没时间却又想获得好装备的土豪玩家而言，可以购买官方放出的五种“省事包”来进行强化。价格还算比较良心，有兴趣的玩家做好砸钱的准备吧。

●教条点数动作

个人动作
传奇刺杀：连续击杀 4 名或以上的敌人
快速射击：用快速射击击杀敌人（当装备远距离武器时迅速按下 LB/L1）
爆头：用爆头方式击杀敌人
招牌击杀：在战斗中用招牌动作击杀敌人（按住 X/□键）
完美格挡专家：在战斗中，连续 3 次使出完美格挡（按下 B/○键）
突然袭击专家：战斗中在 10 秒之内使出 3 次突然袭击（按住 A/×键）
打斗侥幸者：在生命危急时完成战斗
中断堕落：堕落 20 公尺后使出中断堕落（按住 B/○键）
控制下降：连续使出 3 次下降跳跃，即信仰之跃（加速键 +B/○键）
控制下降专家：连续使出 5 次下降跳跃（加速键 +B/○键）
快速跃升：使用吊车到达屋顶
跃升刺杀：用下落的吊车击杀敌人
匿迹侥幸者：在生命危急时变成匿名状态
警钟守卫击杀：击杀警钟守卫
解除警钟：将警钟破坏
空中刺杀：空中刺杀敌人
窗台刺杀：从窗台刺杀敌人
掩体刺杀：从掩体刺杀敌人
躲藏地点刺杀：从躲藏地点刺杀敌人
混入人群刺杀：混入人群刺杀敌人
匿迹：产生最后已知位置时变成匿名状态
晕眩手雷击杀：击杀被晕眩手雷击晕的敌人
晕眩群体：用一颗晕眩手雷击晕 4 名敌人
烟雾弹诱骗：用烟雾弹产生最后已知位置
樱桃炸弹诱骗：让敌人去调查樱桃炸弹
钱袋混入：用钱带创造混入群体的机会
毒气击杀：用毒瓦斯炸弹干掉敌人
毒气群体：用一颗毒瓦斯炸弹干扰 4 名敌人
幻影之剑：使用幻影之剑令敌人倒下
狂暴扰乱：使用狂暴之剑让敌人互相残杀

TIPS 除了空中落杀外，每种暗杀方式都分为低调和高调两种。

多人合作动作
复活：将队友复活
重点疗伤：对生命危急的队友使用疗伤技能（按十字键下）
同步信仰之跃：至少有两名玩家同步使用信仰之跃
同步双重刺杀：至少有两名玩家同步刺杀敌人
同步三重刺杀：至少有两名玩家同步刺杀 3 名敌人
同步四重刺杀：至少有两名玩家同步刺杀 4 名敌人
同步传奇刺杀：至少有两名玩家同步刺杀 4 名以上的敌人
多人合作躲藏地点刺杀：至少有两名玩家同步从躲藏地点刺杀敌人
标记刺杀：击杀被队友标记的敌人
多人合作晕眩击杀：击杀被队友丢出的晕眩手雷弄晕的敌人
多人合作樱桃炸弹击杀：击杀被队友丢出的樱桃炸弹吸引的敌人
同步幻影之剑：至少两名玩家同时使用幻影之剑让 2 名或以上敌人倒下

咖啡馆经营

由于取消了野外的元素，所以本作的经营模式也从农场改为了咖啡馆的建设。表面是用来增加收入的咖啡馆实际上相当于刺客活动的大本营，偌大的建筑内共有七个不同种类的房间供玩家使用。

1. 亚诺的房间：床边的衣架处可以进行装备的设定，与菜单中的自定选项别无二致。窗户旁的沙发可以阅读爱丽丝写给亚诺的信，走进后会自动坐下，读完想要离开时直接推动左摇杆即可。房间角落的桌子上可以查看当前游戏完成的进度等。

2. 书房：位于一楼的书房能够开启绿色的宝箱，里面放有咖啡馆的收入。调查桌面上的账簿可以对咖啡馆进行改造，随着咖啡馆不断扩建单位时间内的经济效益也会增加，同时能够开启更多的咖啡馆任务。

3. 遗产之室：从亚诺房间内的梯子爬上阁楼可以进入右手边的遗产之室，里面陈列的历代刺客们的服装，想要全部取得除了要完成一定的主线同步率外还要开启游戏中的 Initiate 宝箱并将 Initiate 个人档案达到相应的等级。

4. 纪念品陈列室：游戏中解锁的所有物品都能够在这里进行查看，同时可以了解不同种类任务的进展情况。

5. 训练之室：与磨剑的黑人家伙对话后可以触发刺客等级训练，训练的内容就是刺客的技能，不过要开启对应的技能后才能进行训练。按照提示的挑战内容进行战斗即可，虽然不能提升刺客等级，但玩家们可以多熟练一下技能的使用方式。训练内容同样可以在通过菜单中的训练选项中进行。

6. 社团大厅：游戏中玩家能够与好友以社团为单位进行活动，玩家可以加入线上已有的社团或者自立门户。

7. 护甲之室：进入地下室后连下两层楼，正前方可以进入护甲之室，通过破解大地图上的诺斯特拉达姆士谜团可以解锁护甲，同时可以开启遗产之室的服装。



五花八门的收集要素

●宝箱

本作的宝箱种类可以说是历代之最，主要是加入了联动 APP 这一概念，虽然玩法挺新颖，但是育碧坑爹的服务器实在叫人有苦难言。好在蓝色和黄色的宝箱取得与否和游戏进度以及奖杯 / 成就等关系不大，不然对于完美主义者来说简直就是噩梦般的存在。

1. **白色宝箱**：游戏中最常见的宝箱，靠近后互动即可开启。

2. **红色宝箱**：上了锁的宝箱，玩家要解锁相应的开锁技能才能开启对应等级的红色宝箱。

3. **绿色宝箱**：存放咖啡馆收入的宝箱，回到咖啡馆书房打开后即可获取店内盈利。当箱子满时系统会自动提示玩家回去拿钱，时间周期为二十分钟。

4. **蓝色宝箱**：需要玩家下载官方名为 AC Unity 的移动端 APP 软件，在客户端内完成兄弟会任务后即可开启游戏中的蓝色 Nomad 宝箱，具体解锁步骤如下（以 IOS 版为例）：

①进入 APP 后先完成绿色六边形的三个教学任务，初始状态下玩家们手中的刺客数量和等级都比较有限，但应付教学关卡不成问题。

②点击最中间的绿色图形完成鹰眼小游戏，双击屏幕后建筑物周围会浮现出隐藏图案，点击图案即可完成目标。画面左上角是剩余鹰眼次数，玩家要在鹰眼全部用完前找到所有隐藏图案。失败后可以选择花费右上角的 Nomad 点数补充鹰眼数或者重试游戏。

③ Nomad 点数是 APP 中的货币，主要来源是完成兄弟会任务后的奖励。利用 Nomad 点数可以购买高等级的刺客队友，或者为已有的刺客进行升级。

④完成鹰眼游戏后可以开始执行练习任务了，每次开启任务前玩家都要设定执行角色。任务最多由四名刺客进行，画面下方会显示任务报酬、成功概率以及任务所需时间等。注意尽量将概率升至 100% 后再开启任务，理论上即使 99% 的成功率也有失败的可能。执行完任务的刺客会出现受伤甚至死亡的状况，利用 Nomad 点数能够为活下来的队友补充体力。体力的补充也与之后任务的成功率有关。

⑤将全部绿色方块任务做完后就要面对真正的挑战了，玩家要先在主机游戏中利用俯瞰点同步开启地图，然后在 APP 中会显示紫色的任务点，完成方式与训练任务相同。

⑥任务执行过程其实就是挂机等待，玩家不需要额外的手动操作，随着任务难度等级的增加等待的时间也就越长。高难度任务对刺客等级也有要求，建议大家做完训练任务后去兄弟会雇佣一个名为尼古拉斯的 13 级红衣刺客，性价比不错，如果 Nomad 点数不够可以回到训练任务中去刷。

⑦正式任务名为 Glyph Puzzle，这也是开启蓝色宝箱的惟一途径。每个 Glyph Puzzle 任务包含三个 Nomad 小任务，而 Nomad 又包含三个挑战。每完成一个 Nomad 小任务就能开启一个蓝色宝箱，APP 中会提示宝箱出现的位置，主机游戏里也会显示有新的联动 APP 宝箱。

⑧开启蓝色宝箱的方式有两种：1. 玩家根据 APP 的地图提示到游戏中打开对应位置的蓝色宝箱。2. 利用 APP 解开蓝色宝箱后等待 24 小时，系统会派遣兄弟会的队友帮你去拿。

⑨注意后期 Glyph Puzzle 任务中的鹰眼小游戏非常变态，次数很少却要点击数量众多的符文，建议玩家多利用 retry 来反复挑战，不然多次点击继续也是一笔不小的开销。

⑩ APP 中的 Nomad 点数还能在主机游戏中获得，玩家打开大地图可以看到重叠的三角形图标，前往并触碰后能够取得 Nomad 值，而游戏里的一点相当于 APP 中的 350 点，算是一条不错的发家致富道路。

5. **黄色宝箱**：上文中咖啡馆部分提到的遗产之室里陈列了很多历代刺客的服装，想要获得他们就关系到本作的另一个联动要素——Initiates（其中初代主角阿泰而尔的服装需要联动 APP 获得）。开启 Initiates 有两种方式：1. 利用获取蓝色宝箱的 APP 进入。2. 打开官方页面点击 Initiates，通过游戏主菜单的选项进入即可。

Initiates 最主要的目的就是提升个人档案中的等级，玩家可以利用网页端激活小任务，然后进入游戏中完成，之后系统会自动进行同步。这个过程看似非常容易，但是实际操作起来由于网络等因素经常会出现等级无法提升的情况。官方还会以时间轴为基准每天在系统中向玩家抛出有关《刺客信条》系列”的问题，答对之后能够获取经验值，国外有不少爱好者会定期放出标准答案，玩家可以多上网搜索一下。如果玩家之前利用育碧帐号玩过初代之后的正统续作的话，系统还会默认赠送玩家一部分经验值。总得来说这次想要完整体验《刺客信条 大革命》，前提是要有个良好的网络环境。

TIPS 逃脱追捕后他们会暂时记住你，再次见面时会主动进行攻击。

●Nomad点数

上文蓝色宝箱部分提到的Nomad点数，联动APP中的通用货币，每隔24小时会在相同地点再次出现。

●神器

巴黎地图上每个地区都有专属的神器，完整收集一组后可以解锁武器零件等道具，部分神器也要完成联动APP中的任务才能获取。

●同步点数收藏品

专属于多人合作模式中的收集要素，获得的同步点数效果与单机部分一样，玩家可以用来解锁刺客的技能。

各地区收集品一览

巴黎荣军院
巴黎荣军院·荣军院共2个神器、16个宝箱、7个帽徽
巴黎荣军院·圣朗博共2个神器、14个宝箱、7个帽徽
巴黎荣军院·圣托马斯达奎因共3个神器、10个宝箱、7个帽徽

拉丁区
拉丁区·圣日耳曼郊区共2个神器、13个宝箱、7个帽徽
拉丁区·卢森堡共1个神器、15个宝箱、7个帽徽
拉丁区·索邦共2个神器、12个宝箱、7个帽徽

比耶夫雷区
比耶夫雷·圣亚克斯共2个神器、13个宝箱、7个帽徽
比耶夫雷·万神殿共2个神器、11个宝箱、7个帽徽
比耶夫雷·圣马尔赛共3个神器、16个宝箱、7个帽徽

西提岛
西提岛·司法宫共1个神器、10个宝箱、4个帽徽
西提岛·西提岛共1个神器、10个宝箱、4个帽徽
西提岛·圣路易岛共1个神器、10个宝箱、4个帽徽

罗浮宫
罗浮宫·杜乐丽共2个神器、15个宝箱、6个帽徽
罗浮宫·芳登共1个神器、12个宝箱、4个帽徽
罗浮宫·费铎共2个神器、13个宝箱、5个帽徽

巴黎之腹
巴黎之腹·圣德尼门共1个神器、12个宝箱、5个帽徽
巴黎之腹·巴黎大堂共1个神器、14个宝箱、5个帽徽
巴黎之腹·市政厅共2个神器、14个宝箱、5个帽徽

玛莱
玛莱·神殿共3个神器、14个宝箱、5个帽徽
玛莱·玛莱共1个神器、16个宝箱、5个帽徽
玛莱·阿森纳共1个神器、14个宝箱、5个帽徽

刺客信条的革命之旅

进入游戏首先看到的就是大家熟悉的“内容纯属虚构”文字提示，虽然不是以正确历史为主导，但系列一直以来着重描绘多文化融合下迸发出的矛盾火花，继而书写出历史佳话的做法却吸引了一大批热爱西方文化的玩家。伴随着漫长而缺少标志性可移动人物的读盘后，游戏正式拉开了革命的帷幕。为了方便叙述，接下来的主线攻略会在每小节的起始与结尾部分简单提及剧情，不想被微剧透的玩家可以直接从流程部分看起。主线任务最大玩家数仅为一人，每章开始前的时间线描述以最初的任务为起点，之后的记忆将不会标注。

特别提示：辅助任务是本作新加入的概念，为的是让玩家在完成主要目标前进行一系列的准备工作，从而降低暗杀任务的难度，这也更像是刺客们应该做的事情。

序列零 记忆01——德莫莱的悲剧

时间	1307年10月13日（黑色星期五）	地点	巴黎
全同步条件	无		

【简介】一开始先是一大段有关helix的黑科技介绍，helix相当于家庭休闲装置，他能够让使用者足不出户。坐在家中的客厅即可亲身进入祖先的身体，感受那早些已逝去的神秘时刻。自从三代中的主角戴斯蒙完成了自己的使命后，继“黑旗”开始我们操控的现代世界主角就变成了第一人称视角，helix也是前作中提到的娱乐设备。进入helix装置后会出现12个分支故事供玩家选择，但事实上只有第一个已经解锁，玩家们只能选择德莫莱的悲剧开始自己的穿越之旅。细心的玩家不难发现其余的故事大多都与系列之前的作品有关，比如华盛顿与狼就是三代主角康纳，艾芙琳夫人的解放则是关于女刺客的故事。序章的剧情讲述了圣殿骑士团最后一名英雄雅克·德莫莱遭遇法国国王背叛。菲利普国王下令铲除异己势力，加上刺客方面想要抢夺圣剑和圣书，圣殿骑士团危在旦夕。

【流程】1.能够行动后立刻跟随德莫莱团长前进，玩家操控的是一名骑士团成员，看见拦路的士兵后可以拿来练练手。

2.接到保护圣物的命令后从人群中脱身直奔正前方塔楼方向，触发吊桥升起的情节时从左侧的木桥一直向上爬，进入敌开的窗户。

3.从对面的窗户翻出去并爬上左侧的梯子，本作攀爬的过程中可以向斜45度移动，越来越有轻功的感觉了。身旁不时传出士兵被人从高出扔下的惨叫声，顺着墙壁来到上层，正对的门口有人扔了烟雾弹。

4.跟随向右逃跑的刺客来到塔楼下层，短兵相接后同伴被刺客干掉，立刻去追眼前的刺客。从窗户直接跳到对面的平台，然后一路向左侧奔跑。老玩家们习惯了刺客追着圣殿骑士跑，这次育碧反其道而行，看见从草垛跳出的刺客反而有些不习惯。

5.进入烟雾后触发与刺客过招的情节，利用闪烁金光后的格挡来反击。等到刺客血量剩余不多时会扔出闪光弹逃脱，继续向红点方向追赶。再次见面后将其打倒，拿起掉落的圣剑刺客再无还手之力。话说既然这刺客以及拿到圣剑为什么刚才追他时不用来对付我们，真是无力吐槽。



小结

拿回圣物的士兵并没有给予刺客最后一击，这也让其付出了惨痛的代价。团长德莫莱在多方势力的压迫下被捕，伴随着火刑与呐喊的诅咒声，圣殿骑士团遭遇了阶段性毁灭。这时主角的记忆遭遇了名为“主教”的女子入侵，神秘女子代表反抗abstergo公司的势力邀请主角加入刺客联盟，并强行将基因序列植入我们的记忆。

序列一 记忆01——凡尔赛的回忆

时间	1776年12月27日	地点	凡尔赛宫
难易度	一星		
全同步条件	①防止被扑倒。②越过/钻过五个障碍物。		

【简介】时间一晃来到了1776年，父亲带着小时候的亚诺来到凡尔赛宫参加一场重要的会议，父亲说只要时钟的分针到了最顶端就会回来。而亚诺深知父亲所说的只不过是哄人的把戏，但他没想到此番别离意味着更多难以接受的现实。

【流程】1.等待父亲的时光被一抹甜美的笑声打破，接下

TIPS 通过主菜单资料库中的百科全书可以查看已知人物和了解相关历史事件。



来就是正太追逐萝莉的游戏，跟随艾莉丝一路来到宫殿的小花园内。追赶过程没什么难度，但动听的配乐辅以华丽的场景细节令人印象深刻。

2. 拿起打赌的苹果后会被守卫发现，观察守卫身后的铁门，那里就是我们一会要出去的地方。利用最后出现的影子吸引守卫来到远离铁门的位置，然后从外侧绕道铁门旁边的植被后躲起来。等到感叹号消失后立刻进入打开的铁门。

3. 两个小孩“打情骂俏”时守卫们被突然响起的骚乱声吸引过去，跟随萝莉来到人群附近触发剧情。

4. 飞出窗外后要追上抢走怀表的雨果，此时会出现两个附加条件。追赶的过程中壮汉维克特同时在后面抓我们，注意不要被他扑到。奔跑的过程中会遇到很多障碍物，像是敞开的窗户或者桌子木桶什么的都可以利用。加速同时按下格挡键即可进行躲避，很容易达成要求的五个。

5. 完成之后继续追赶，由于同屏人数大幅度增加，所以执行此类追击任务时注意躲避人群密集的地方，接近雨果后立刻按下B/〇键拿下。注意算准扑到的距离，扑空的话会浪费不少时间。

6. 抢回怀表后惊动了警卫，立刻向前奔跑，从左侧不远处倒下的手推车一路跑酷来到房顶，之后沿着高处走躲避追兵的视线。变成匿踪状态后前往绿色任务提示点触发剧情。

小结

十三年来亚诺都是由艾莉丝的父亲，也就是赫赫有名的德拉瑟尔阁下抚养的，可想而知这小正太和萝莉间的关系一定非比寻常（笑）。闯祸的事情败露后阁下出面解决了麻烦，并告诉亚诺他的老相好明天会回到巴黎。担心惹麻烦的阁下拒绝了亚诺想要迎接艾莉丝的好意，并安排额外的工作给他。

序列一 记忆02——三级会议

难易度	一星
全同步条件	①格挡攻击两次。②闪避攻击两次。

【简介】虽然从小就在艾莉丝家中居住，但府上的管家却对亚诺横眉冷对。清理马匹后阁下乘车离开，随后一个胖子急匆匆跑来说是手上有封需要老爷亲启的密函。亚诺自然不会放过见到艾莉丝的机会，立刻接下送信的任务。

【流程】1. 跟着马车后面一路狂奔，遇到关闭的铁门后立刻向上爬，然后沿着屋顶追赶马车。来到市场附近后马车会在一旁停下，立刻跳下去触发剧情。



2. 穿过人头攒动的市集向绿色圆点处的教堂奔跑，爬上教堂的塔尖进行同步能够开启区域信息，观察到艾莉丝和岳父大人之后利用信仰之跃跳进干草堆。

3. 来到会场大门处发现这里有许多守卫，利用密集的人群干扰守卫的视线，从左侧绕着前进能看见一辆马车，前方就是酒店入口，等把守的人离开后迅速进入。

4. 进入会场后暂时没什么危险，启动鹰眼观察，金色的门口就是我们的目标。来到议会现场时发现这里早已挤满了人群，前往一楼正在进行长篇大论的国王前方，进入人群后触发剧情，注意不要离讲台太近，不然会被士兵发现直接导致同步失败。

5. 从人群出来后走上大厅右侧的楼梯，偷听岳父的谈话时会被维克特两人袭击。首先利用格挡反击对付雨果，敌人动作很慢，尽量完美格挡后再攻击。打倒一半后对手换成维多克，由于他的重攻击不能格挡，所以要利用闪避后的空档进行攻击。记得两种条件都要完成两次才算达成，之后再将二人全部击倒。

6. 从窗户翻出去后一路向右躲避追兵狂奔，离开黄色区域后继续跑。看准时机躲入人群或草堆，再就是利用建筑物的遮挡守卫的视线，消除警戒后完成记忆序列。

小结

法国的三级会议是以商议国家政治及经济走向为基础进行的大型会议。人员分别为第一等级的传教人士、第二等级的贵族代表、以及第三等级的工农阶级组成。而这次以路易十六为首的三级会议却在阶级矛盾，以及民不聊生的社会舆论中成为了法国历史的绝唱。

序列一 记忆03——上流社会

难易度	一星
全同步条件	①不能引发战斗冲突。

【简介】没有完成送信的任务却再次惹了麻烦，亚诺灰头土脸地返回家中。得知父女二人要参加宴会。心急的亚诺敷衍了管家后准备找机会潜入宴会。



【流程】1. 进入家门开启鹰眼，金色的门就是岳父的书房。来到二楼书房前将那封密函塞进门缝，骗来晚礼服后前往会场。

2. 由于没有邀请函只能另辟蹊径，守卫都集中在蓝色帐篷附近。利用左侧人群前进，人群断层处有个左右行走的守卫，等他背对我们时继续前进。不远处还有个单独巡逻的守卫，趁他不注意直接爬进左上方的窗户。玩家也可以进来后就从左侧爬上房顶，在高处还能欣赏到绚丽的烟花，不过有可能被地上走动的守卫发现。从右侧绕大圈的话可以一路利用人群前进直到窗户下方，虽然麻烦点但相对安全。

3. 进入房间后先在门口躲一会，等到房间中央的守卫走到右侧时蹲下前进，下个房间内利用掩体后从右侧门口离开。尽头处左拐可以看见伏在桌面的士兵，快速从他身后蹲着走过也不会被发现，从右侧敞开的落地窗出去，跳向对面的阳台。

4. 关门后直走，这里开启鹰眼能看见几个金色的人物。靠近后可以听到他们之间的对话，但对主线没什么影响。进入主宴会厅找到艾莉丝，一路跟着她走仿佛回到了儿时记忆，来到阳台位置触发剧情。

5. 跳到下层进入右手边的门，然后蹲着前进。逃离过程中会遇见多名敌人，首先是画像旁左右移动的守卫，等他背对画像时走进右前方的门。此时正前方有个不断行走的守卫，玩家们可以大胆地往前走。来到装有壁炉的房间时先在桌子旁蹲着，等到守卫在壁炉前站定后从他右边的门出去。

6. 下个房间中央还有个守卫，从左侧餐桌旁的窄路绕着走，最右边那个蹲着的呆瓜不用理会。进门后前面的两个守卫不会回头，直接从右边的门快速离开即可。

TIPS 咖啡馆亚诺房间内的桌子上可以手动隐藏玩家的等级。

小结

亚诺与艾莉丝两人的吻别仿佛成为了事件的导火索，彼此在各自的道路上越走越远，就像两条永远无法相交的平行线。历史注定是要有人来书写的，或许这就是即将成为刺客的男人无法拜托的命运吧。

序列二 记忆01——监禁

时间	1789年某日	地点	阿森纳
难易度	二星		
全同步条件	①逃跑过程中使用2次烟雾弹。②施展3次完美格挡。		



【简介】一切都发生的太突然以至于那晚美好的重逢也变得黯淡无光，深陷莫须有罪名的亚诺被士兵关押进巴士底监狱，不时传来的罪犯哀嚎声音将亚诺拉回了现实世界。

【流程】1. 监狱内闪光的箱子可以用来眺望窗外，椅子上的囚犯可以进行交谈，和紧闭的铁门互动后亚诺会发出无济于事的呐喊。进入墙壁画着奇怪图形的房间能够看见依靠在墙角的中年人，此时他不会理睬亚诺，闲来无事只好先到地上的垫子上休息一会。

2. 醒来后发现父亲的怀表被刚才墙角的大叔拿走了，两人对决的过程多利用格挡很快就能结束战斗。交谈过后启动鹰眼观察墙上的神秘图案。

3. 亚诺在比雷克的指导下学习了刺客的基本技能，时机成熟后二人决定越狱。躲到右侧房间的掩体后面等待被比雷克吸引过来的守卫，趁其不注意走到身后勒住其中一个人的脖子或者直接击倒。

4. 跟着大叔一路奔跑来到锁住的铁门前，此时出现附加挑战提示。掩护比雷克的过程中会有士兵跑来干扰，第一波两名敌人过来后立即使用烟雾弹，然后分别解决。之后出现的敌人先完成三次格挡再使用烟雾弹后干掉。记得血量过低时按十字键上进行补充。门被打开的同时出现第三波敌人，如果附加条件没完成的话可以先刷满之后再逃跑。

5. 比雷克被士兵拦住后会利用烟雾弹逃脱，这里记得等他来扔烟雾弹而不是亚诺自己动手。从窗户翻出去后立刻向右跑，尽量按照比雷克逃脱的路线走，爬墙的话速度很慢。来到天台后还要面对数名敌人，此时完成附加条件同样有效。

6. 爬上顶层时能看到一个浑身颤抖的守卫，选择杀死或者无视都可以。追上比雷克后再次触发剧情。

7. 跳下之后镜头转回德拉瑟尔阁下的府邸，这里早已失去了往日的风光。亚诺在天台沉思时先是拿起父亲的怀表，然后利用鹰眼观察从比雷克那里得到的帽徽，隐藏的图案浮现在眼前。

小结

逃跑的过程中亚诺依样画葫芦，根据按键提示施展刺客标志性的动作——信仰之跃。伴随着厚重的配乐和由远及近的景致，游戏进入了正式的篇章（这才刚开始？）。青梅竹马的恋人成为了针锋相对的仇人，再多的解释也无法抵消逝去亲人的痛苦。是该嘲笑命运的捉弄还是勇敢接受现实，亚诺正在面临人生中最重大的抉择。

序列二 记忆02——重生

难易度	一星	地点	刺客总部

【简介】感觉事有蹊跷的亚诺暂时放下内心的不安，决定要靠自己的双手探寻事件背后的真相，根据帽徽上的图案指示进行调查。

【流程】1. 前往提示目标的圣礼拜堂，爬上二楼后进入大堂内部。首先爬上巨大的彩色圆形玻璃，将帽徽镶嵌在缺口位置，然后会启动隐藏机关。

2. 利用发生高度变化的吊灯不断向对面跳，最后站在出现的横杆位置等待下方密道打开并跳下去。

3. 原来圣礼拜堂地下是巴黎刺客们的秘密基地，跟着等待许久的比雷克会见多位长老，喝下圣杯中的液体后陷入刺客试炼的幻觉当中。

4. 起来后只能慢动作前进，向光亮处行走并纵身跃下。历代刺客们的画像会从眼前闪现，其中夹杂了亚诺多年来的回忆。

5. 掉落地面之后不断朝向父亲的幻影奔跑，走廊地板的裂痕利用跳跃即可通过。倾斜的地面出现后系统会出现快速下滑的按键提示，建议不要加速下滑，方向不容易掌握。向右侧轻微推动摇杆来躲避两旁喷射的火焰，下来后会看见暗杀父亲的黑衣刺客。

6. 利用不断浮起的地板来到德拉瑟尔阁下遭遇刺杀的场景，此时会出现无数围观的群众。开启鹰眼后出现红色目标，径直向他走去并利用面前的人群绕到黑衣人身后进行暗杀。

小结

经历了刺客必经之路后亚诺如获新生，幻觉消失时映入眼帘的正是四位长老坚毅的面庞。跪在地上听完刺客庄重的宣言后，亚诺终于拿到了属于刺客的标志——袖剑。

序列三 记忆01——毕业

时间	1791年1月4日	地点	司法宫
难易度	二星	奖励同步点数	2
全同步条件	①三次利用掩体杀死敌人。②追上比雷克的步伐。		



【简介】主教再次侵入我们的记忆，正式加入刺客联盟后她会为我们讲解很多有关Abstergo公司的事情。画面来到了法国的巴黎广场上方，跟随比雷克学习了一年的亚诺终于成为了合格的刺客。不过想要完全出师首先要完成“毕业考试”，正所谓“师傅领进门，修行在个人”。这次比雷克将不会插手任务，全部都要亚诺独自完成。由于之后的任务都有众多的入口可供选择，流程中会按照比较稳妥的路线进行，其余部分只进行简要说明。

【流程】1. 在房顶与比雷克汇合后任务开始，这次的附加条件是利用掩体杀敌，下方有三名可刺杀目标以及一个警钟。建议先观察好三名士兵的移动路线后再选择最合理的刺杀方式。

2. 首先从左侧的建筑物下去，来到靠墙士兵的正上方。从他身后跳下利用墙边将其暗杀，然后等待另外两名士兵背过身时从左边的房间绕个大圈。悄悄来到警钟附近站着的敌人身后，利用一旁的掩体暗杀，然后原地起身，故意被中间左右移动的守卫看见并立刻躲进刚才的掩体。等到他被影子吸引过来后直接掩体暗杀，即可完成第一个附加条件。最后破坏警钟触发剧情。

3. 皮大爷出现后干掉面前的敌人，扔下烟雾弹并立刻爬上房顶。此时第二个附加挑战已经出现，多利用左右移动躲避敌人的子弹。之后一路跟随比雷克飞檐

TIPS 进行互动等动作时要保证主角处于匿名状态。

走壁。注意遇到窗户时稳一点，多利用 L2/LT 进入，避免产生挂在窗户外侧的误操作。

4. 遇见两名背对我们的守卫时使用精确瞄准扔烟雾弹，然后和师傅一起暗杀。继续跟着跑，路上遇到的敌人基本不用理会。比雷克也会时不时扔出烟雾弹干扰，不用我们亲自动手。

5. 前往集合点的目标出现后玩家会触发偏激份子事件，接着就是考验跑酷能力的时候。比雷克奔跑的速度提升后一定要紧跟他的动作，不然没法完成第二个附加条件。飞跃两间屋子后比雷克会直接跳进敞开的窗户，而我们跳过去则会默认抓住房顶，此时不必纠结进入房间，直接爬上房顶向前跑更为省事。追逐时要尽量保持比雷克的身影在我们的视线当中，最后两人会在桥下的基地门口汇合。想要完成第二个条件就不能让比雷克站着等我们过来，如果发现赶不上他的步伐可以立刻重新执行这一阶段任务。

6. 进入刺客总部后亚诺开始抱怨比雷克没有动手杀死希维特，然后跟着他前往二楼与几位长老会面。

小结

由于长老们与圣殿骑士方面签署了停战协议，所以执行任务时经常会受到限制。随着骑士团架构不断革新，长老们也认为协议可以作废，并派遣学有所成的亚诺前去刺杀希维特。

序列三 记忆 02——忏悔

刺杀目标	1	地点	西提岛
难易度	二星	入口	10
秘密入口	1	警钟	2
奖励同步点数	3	奖励装备	圆斧
辅助任务	①刺杀的机会：杀死杜谢诺。②潜入的机会：偷取巴黎圣母院的钥匙。		
全同步条件	①不要惊动守卫。②两次利用躲藏地点暗杀敌人。		

【简介】本来亚诺打算询问此次该如何执行任务，但比雷克却让他自己想办法。亚诺开始学会观察四周，找到了两个巧妙执行任务的办法。画面不断闪现任务中需要利用的关键人物，首先明确了希维特此次来到圣母院的目的是要与名为杜谢诺的长官进行密谋。然后是两名激进份子抢走了神父长官的巴黎圣母院钥匙，前者可以制造刺杀的机会，后者则是进行潜入的先决条件。

【流程】1. 正式开始刺客任务后，想要进行完美刺杀首先要将两个前提条件完成。触碰场景中出现的叹号光柱就能解锁目标任务，接下来的主线任务都会以这种方式出现。当然就算用粗暴的方式同样能够达成目的，但无论是从难度还是额外消耗来看都是得不偿失，所以建议大家尽量完成前提条件后再进行任务，全同步的附加条件也是在进入巴黎圣母院内时才会开启。

2. 先前往广场右侧的位置触发杀死杜谢诺的前提条件，利用鹰眼观察到的金色目标就是杜谢诺。等他和士兵对话完毕并从两个守卫中间进门后再行动。由于戒备森严，可以直接爬左侧墙壁绕过守卫的视线，跳下来后直奔红色目标点。杜谢诺会站在一块石碑前驻足观望，此时就是杀死他的最佳时机。干掉后就能够对希维特实行忏悔击杀了。



3. 返回任务一开始的位置，这次向左侧进发。触碰第二个六边形叹号后出现黄色偷窃目标人物，将他们吸引出来后躲到房子上方匿踪。之后偷窃的目标会站在路口张望，利用地形绕道他身后进行偷窃，之后就可以随意出入巴黎圣母院了。

4. 拿完钥匙并爬上旁边的杂货店房顶，利用房屋间的绳子爬到对面，然后从闪着金光的小门进入。如果没有完成偷钥匙环节，这里要进行开锁的动作，别忘记购买开锁工具。

5. 进来后出现附加挑战，迅速躲到墙壁后面等到在走廊闲逛的士兵过来再从背后暗杀。注意附加条件里说的利用躲藏地点暗杀敌人与之前利用掩体暗杀不同，玩家要利用草垛或者祈祷室这些可以互动的场景杀敌才有效。

6. 继续向前走可以看见一个疯狂弹奏钢琴的家伙，看准时机干掉旁边巡逻的士兵。不用担心被钢琴手发现，他会装作看不见的。从钢琴后面的门进入并爬上左侧的楼梯，来到最高处打开门，与神父对话后将它从天台救下来。如果玩家一开始进入圣母院就选择从外侧爬上神父所站的平台，那么就可以得到神父允许进入的许可。

7. 回到下层后从钢琴另一侧前进，走廊还有一名巡逻守卫，走过去刺杀。由于二楼的敌人都是单独行动，所以即使动作过大也不会惊动其他敌人。然后向右走可以看见另一个闪着金光的大门。利用绳子来到对面，再次杀死一名敌人后从开着的大铁门旁边的绳子来到对面，能够看见盟友以及打开的圆形窗户。这些都是玩家一开始可以选择的进入方式。

8. 继续向前爬到大堂正上方的白色绳子上，按照以上步骤完成的话这条绳子正下方就是草垛，如果在二楼绕的有点晕就在楼上向下观察，找到这条草垛上方的绳子就行。

9. 利用信仰之跃跳进草垛，此时希维特会带着两名守卫向我们走过来。等到希维特经过草垛后会有一名士兵留下来查看，直接在草垛中暗杀掉。注意选择跳进草垛后希维特就会走进祈祷室。但因为我们已经提前干掉了他想要见到的杜谢诺，所以他在里面等一会就会出来继续绕圈。不选择从草垛上方位置跳下一楼的话希维特会在初始位置闲逛，我们也可以选择趁机利用祈祷室对杂兵完成一次暗杀。不过一楼虽然祈祷室多但敌人也多，不小心被发现就得不偿失了。喜欢在祈祷室暗杀的玩家可以选地图标示白色楼梯旁的地方，这里会有个敌人站在祈祷室旁整理裤子，找机会进入祈祷室等他再次过来后暗杀。墙上的金色机关是一条暗道，相当于任务中的隐藏入口。

10. 在草垛里干掉一名敌人后将视角转向希维特，等他进入祈祷室后从草垛出来。然后靠着左侧的墙壁向白色小叹号的祈祷室前进，注意此时右边的守卫会注意到亚诺的行动，在他们尚未完全警觉时快速进入忏悔室，之后根据 QTE 提示华丽的将敌人刺杀吧。

11. 额外条件中要求两次利用躲藏点刺杀，开始笔者选择的是在一楼用祈祷室干掉一个，然后用草垛完成另一个。但实际上最后用忏悔击杀干掉希维特同样算作躲藏点击杀，所以只需要完成上文中的草垛步骤即可。

12. 逃脱的过程非常容易，由于入口很多所以相应的出口也很多。笔者选择的是返回刚才与神父见面的天台，然后直接利用信仰之跃离开。

13. 外部装置出现问题后整个城市只剩下亚诺一个人，这时地图上应该有两个绿色目标，我们要去的是左上方的房顶，然后跳进空中的透明晶状物体。

14. 来到 1800 年代的巴黎后意味着亚诺已经进入了时空裂缝，这里的一切都是虚幻的存在，我们要抓紧找到地图提示的地铁口，不然会被四周不断缩小范围的红色屏障同步消失。

15. 地铁部分顺着路不断奔跑，看见疾驰而过的车辆后进入前方亮着的门，掉落下层会触发被地铁追赶的情节。一路奔跑着躲避障碍物直到利用滑轮逃离地铁站，出来后能看到巨大的自由女神像。据说整体的建造要耗费十年的时间，现在美国纽约那个

TIPS 玩过本作的线上好友会显示在训练室旁的圆形房间内。

也是由法国人制造完成的。接下来的目标是到达自由女神像上方的漩涡，前进的过程中会遇到风暴的阻拦，要利用两侧的掩体躲避。爬“塔”的过程没什么难度，风也只会降低我们的奔跑速度。来到火炬位置解开时间裂缝，回到那个熟悉的巴黎。

小结

突如其来的同步危险让主教等人提高了警惕，看来abstergo公司已经察觉到有人入侵他们的系统，还是要想好解决的对策。对于亚诺来说现在最关心的则是找寻事件的真相。希维特的记忆闪现时亚诺看到了另一个关键人物，原来岳父大人的死并不是希维特一手操办，想要找到事件的突破口还得干掉下个目标，那就是巴黎城中贫民阶级的统治者——乞丐之王。

序列四 记忆01——乞丐之王

时间	1791年1月19日	地点	圣德尼门贫民窟
难易度	二星	奖励同步点数	2
全同步条件	①使用两次幻影之剑杀死敌人。②使用两次樱桃炸弹诱敌。		

【简介】亚诺返回大本营后立刻向长老们禀报了发现希维特同谋的事情，而几位身经百战的长老似乎对这个自封为王的乞丐有所忌惮。此前为了调查“丐帮帮主”派出去的刺客们都无一幸免，为了让亚诺更好地完成任务，长老送给亚诺新武器幻影之剑。

【流程】1. 来到贫民窟后直接爬上前面的房子，然后开启鹰眼寻找进行目标人物。靠近触发砍腿剧情，之后要跟随乞丐之王的手下拉德歇。

2. 与唐纳蒂德对话后出来爬上对面的屋顶，前进几步用幻影之剑干掉前方的守卫。开启鹰眼能看到金色目标，此时转过身继续用幻影之剑解决散步的守卫。

3. 跟踪的任务只要开启鹰眼观察到目标即可，15秒的寻找限时也很宽泛。不过由于鹰眼有冷却时间，所以目标消失后还是要抓紧跟上。这里可以在房顶上跟着目标“逛花园”，尽量不要下去引起敌人骚动。

4. 等到目标进入两名士兵看守的大门后触发剧情，接下来是找到拉德歇。跳到守卫右侧的房子，沿着边缘前进，房顶有个背对着墙壁的敌人，可以爬上去空杀解决。

5. 继续向右前方走，不远处站在阳台上的敌人用幻影之剑干掉。开启鹰眼观察下方，此时胡同内有两名站岗的守卫，将樱桃炸弹扔到他俩中间可以达成第二个附加挑战。向左走来到房子边缘，落杀干掉下方阳台的敌人。

6. 进来后暗杀右边的敌人，墙上闪光的神器可以顺手拿走。下楼后走进走廊尽头闪光的门可以找到拉德歇。剧情结束后原路返回房顶，向外侧跑直到逃离黄色区域。



小结

乞丐之王不仅固步自封，还是一个不折不扣的残忍暴虐之人。亚诺从没骨气的拉德歇口中得知了乞丐之王的下落，看来除掉这个祸害已是势在必行。

序列四 记忆02——乞丐之王已死

刺杀目标	1	躲藏地点	5
难易度	三星	入口	10
奖励同步点数	3	奖励装备	军官手枪
辅助任务	①搜索该区域：破坏烟囱。②声东击西的机会：解救乞丐。		
全同步条件	①空杀三名敌人。②使用幻影之剑杀死两名敌人。		

【简介】想要突破守卫的层层把守并不容易，亚诺来到高处观察四周的状况。没想到平民窟虽然简陋，却有不少可以利用的东西。



【流程】1. 任务开始后下不要从高处下来，观察地面有一个站着不动的敌人，等到拿着火把的人从其旁边完全走过后落杀解决。然后向里面走能够看见两名背对我们的敌人，如果已经解锁了双杀可以直接上去干掉。引起骚乱的话将剩下的三名敌人杀死即可，不用浪费时间与他们周旋。

2. 杀死敌人后去右边车子旁的黄色提示点，调查地面上冒烟的烟囱，另一个就在刚一开始落杀敌人的旁边。此时下水道的能见度降低，为接下来的行动提供了有利条件。爬上房顶触发声东击西的机会，利用绳子来到多名敌人上方，选择胖子敌人进行落杀，剩下的逐个击破，落杀前可以先扔一个烟雾弹扰乱敌人视线。全部解决就能达成保护乞丐的条件，之后会得到丐帮弟兄门的帮助。

3. 从右边的房子爬上去向前走，利用房顶不断向前走。到达教堂位置后能够看见下方的墓穴入口。在房屋边缘位置等待，里面出现两名守卫会向我们靠近。看准时机空杀走在前面的那个完成挑战，另一个也顺手干掉。进入墓穴走下楼梯，躲在墙壁位置观察，等巡逻的守卫走进里面后再跟进去。暗杀两个背对我们的重型敌人再弄死巡逻的那个，与绿色目标点互动后进入下水道。

4. 跳下来时几名守卫由于刚才亚诺救助的乞丐而被引开，完成辅助任务的好处不言而喻。向前走几步后左拐跑到尽头，从右手边往里走会遇见两名敌人。等移动的那位走到右侧望风景时再刺杀，回身让打瞌睡的哥们永远睡去吧。其实下水道里的敌人不杀或者惊动也没什么大问题，玩家可以按照自己喜欢的方式解决。

5. 前进后跳上对面的柱子，下方的两个敌人用空杀的话会惊动另一个。进入下个场景有三个背对我们的敌人，快速从右手边爬到上层，前进几步触发剧情。接着从右边走并翻过栏杆，分岔路口处正前方三个人不用理会，从左边沿着管道奔跑，跳上对面木头柱子。下方的有三名敌人，此时如果手上有四发以上幻影之剑的话可以选择用来干掉两个，剩下一个落杀即可，注意至少留两发幻影之剑备用。

6. 滑铲之后会看见拉德歇，贪生怕死的他躲进了铁门里。走过右边的铁门后左手边能看见梯子，此时出现附加挑战。上来后整个圆形场景包含乞丐之王在内共有六名敌人，先从左侧滑铲过去，用幻影之前杀死墙角的敌人。回到初始位置进入圆形区域，左边散落的木箱内侧藏着一名敌人，悄悄过去暗杀掉。继续回到初始位置向右绕大圈走，不远处有两个蹲着的敌人，爬到高处使用幻影之剑杀死靠里面的胖子，另一个落杀搞定。从拱门走出去靠着左侧墙壁向上爬，暗杀站在平台位置的狙击手。此时帮主会发现我们，继续从外侧的圆形区域绕圈，走到红色目标位置下方爬墙上去，BOSS的枪是无法打中我们的。沿着墙上的圆形凸起来到帮主的身后进行暗杀，回忆再次出现。

7. 向绿色的目标点奔跑，之前堵住烟囱的话此时下水道就会烟雾缭绕。从杆子上跳下去继续向前逃跑，敌人由于视线受到阻碍根本看不到亚诺，遇到碍眼的士兵直接暗杀即可。最后翻过栏杆并滑铲过障碍物就能逃离下水道了。

TIPS 完成任务后可以进行评分，相当于官方反馈形式。

小结

几番周折终于将乞丐之王刺杀，但残存的记忆告诉我们事情远没有这么简单。此时外面本该一片狼藉的贫民窟却变得歌舞升平，操办一切的正是之前见过的唐纳蒂德。平民们的世界已经改朝换代，拿到之前乞丐之王刺杀岳父的凶器后，亚诺准备以银匠为突破口，找寻真正的幕后黑手。

序列五 记忆 00——议会报告

难易度	一星	地点	刺客总部

过渡型任务，并没有什么具体内容。完成杀死乞丐之王的任务后先去触发咖啡馆情节，然后从咖啡馆内部返回刺客联盟总部，与目标人物进行对话即可。

序列五 记忆 01——银匠

时间	1791 年 3 月 31 日	地点	市政厅巴黎大堂
难易度	三星	奖励同步点数	2
全同步条件	①两次使用狂暴之剑射中粗壮兵（胖子）。②打开四个锁住的门。		



【简介】接手咖啡馆的生意后，亚诺找到了新的经济来源，这里也是通往刺客联盟的便捷入口。长老由于繁杂的政治问题忙的焦头烂额，脾气也变得暴躁起来。亚诺将自己在贫民窟经历的事情告诉了长老，拿到调查银匠的许可并获得了从乞丐之王哪里找到的特制手枪。

【流程】1. 任务开始前建议带上充足的开锁工具。首先在房顶朝着对面两个门口的守卫射出狂暴之剑，能够直接完成第一个附加挑战。接下来这俩磕了药的士兵会疯狂卖队友，从外墙的右侧绕道敞开的窗户处翻进去。

2. 杀死楼梯下方的士兵后开启鹰眼观察楼上士兵的动向，此时由于外面士兵们的骚乱，其余的敌人有可能会下楼进行支援。但并不会百分百成功，上楼后还是有可能遇到两名守卫，分别暗杀后开启左侧锁住的门。

3. 开门后立刻转身来到另一侧打开右边锁住的门，正常境况下玩家此时是没有二级开锁技能的，不过依然可以应对第二个附加挑战。开门后进入左手边的房间，等门口的敌人走到窗边后从背后干掉所有人。前面的走廊内也有概率出现敌人，走过去暗杀即可。

4. 继续向前走，右前方的两个胖子可以选择暗杀或者吸引过来后利用掩体挨个放倒。左边的房间有两个上锁的门，打开后完成挑战，里面还有个神器可以收集。注意如果一开始没有引起足够的骚乱此时阳台位置还有三名敌人，悄悄离开别让他们看见。打开大门后找到银匠。

5. 从门口出来等胖子走过门口时躲到屏风后面对其进行掩体暗杀，剩下两个直接背杀。此时楼下正常会出现五名敌人，楼梯扶手中间一个，旁边有个巡逻的，剩下三个在固定位置站着。玩家可以根据此时手上拥有的道具选择杀敌方式。小游是先从楼上扔下樱桃炸弹将敌人吸引过来，然后用烟雾弹伺候。落杀下去解决一个，其余趁乱全部暗杀。或者先用幻影之剑将离我们最近的以及中间巡逻的杀死，然后跳下楼梯逐个击破，右边靠墙那个需要利用墙角的掩体暗杀。

6. 下个房间有三名敌人，等到全部站定后先掩体暗杀桌子旁边的，接着杀死面前的两个。剩下最后的四名敌人基本都是背对我们的，由近及远分别暗杀后出门。对面阳台上有两名狙击手，用枪射杀的话会引起巡逻护卫的注意，可以从左侧爬上房顶然后空中击杀，另一个用快速幻影之剑解决。

7. 回到房间里面银匠遭到士兵挟持，此处没必要暗杀，真刀真枪硬拼即可。杀死两名敌人后触发剧情，跟着银匠跑到安全位置后任务结束。

小结

救出银匠后杰曼为了表示感谢，将自己被囚禁的原委一五一十地告诉了亚诺。言语中提到了一位名叫拉菲尼耶的圣殿骑士，杰曼通过暗中调查发现这人并不简单，自己也因此受到牵连。亚诺感觉事有蹊跷，准备前往谷物交易所进行调查。

序列五 记忆 02——谷物交易所

难易度	三星	奖励同步点数	2
全同步条件	①手枪刺杀三名敌人。②钻过 / 越过四个障碍物。		

【简介】亚诺一个人来到了谷物交易所门前，虽然还没走进去。但仅从外表来看就能感到内部森严的警卫，想要全身而退并不是一件容易的事情。

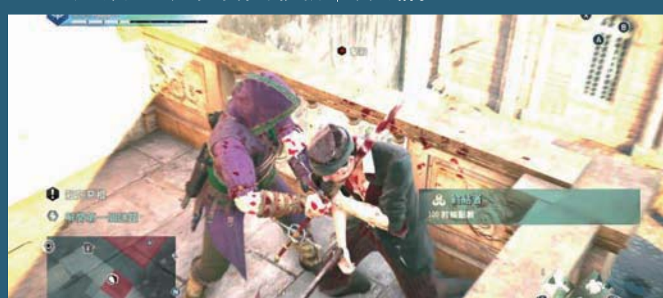
【流程】1. 门口两名敌人直接用枪杀死，虽然系统挑战内容写的是用手枪刺杀敌人，但实际上使用长筒火枪同样可以完成。在门外开枪并不会惊动交易所里面的敌人，但有可能吸引巡逻的守卫。所以射杀时动作不要太大，尽量两枪全部爆头。

2. 进来后蹲着往里走，不要被一群围在一起的敌人发现，绕到右侧木桶旁边利用掩体刺杀干掉一个胖子。远处的敌人会在墙角蹲着不动，过去暗杀后爬上左侧的墙壁，解决平台上站着的狙击手。

3. 完成以上动作时有可能被下方众多的敌人发觉，不要理会他们，杀死狙击手后沿着绳子跳上对面的梯子后来到上层。立刻转身瞄准下方离我们较近的敌人用枪射死，附加挑战达成后进入房间调查桌子上的书籍。

4. 爆炸发生后开始逃生关卡，附加条件出现后立刻跑进右边的门，翻过第一个木桶完成一次障碍物。然后穿过墙壁下方的缺口，从右侧的窗户出去后再次滑过倒塌的架子。跳到对面后左拐，从斜坡爬上去后跳下来，翻过门口的一排木桶完成最后的障碍物挑战。

5. 平台下落后先向左爬一点然后继续向上，跳到对面吊着的木板后从右边走。抓住细长的横杆后向右绕一下爬到对面的架子上，最后跳上场景中央的木板触发剧情。



小结

发现了谷物所的秘密后本想将这里烧个一干二净，没想到敌人跑光了亚诺自己差点玩火自焚。从他不断的自嘲中也能听出对自己的无奈，既然有了新的线索，那么立刻动身前往新的目标点吧。

TIPS 部分宝箱会有人看守，建议将敌人吸引分散后逐个击破。

序列五 记忆 03——先知

奖励装备	亚诺量身定做的外套	地点	圣婴公墓
难易度	三星	奖励同步点数	3
辅助任务	①协助的机会：保卫掘墓人。②潜入的机会：窃取巡逻路线图。		
全同步条件	①破坏四个警钟。②利用掩体刺杀三名敌人。		



【简介】巴黎教会的团长正在筹备战争的计划，亚诺站在高处利用鹰眼俯视着他们的阴谋。守卫将内部巡逻的路线图放在一旁的石台上，精英保镖们已经围在了地下墓穴的洞口，而亚诺则要找到暗杀团长的最佳时机。

【流程】1. 从高处跳下后向左走能看见单独巡逻的士兵，杀死他并破坏一旁的警钟。然后走到地下墓穴的六边形叹号位置，趁着两人谈话的过程中分别暗杀。

2. 走进地下墓穴后看见四个红点标注的精英保镖，扔个烟雾弹全部背后解决。回到进来的位置向左走破坏第二个警钟。从刚才墓穴入口的右侧向前跑，能够找到第三个警钟。等待左前方的胖子移动到背对我们较远的位置后跑过去刺杀。

3. 爬上左侧的墙壁后对正前方屋顶上的敌人使用暗影之剑，跳下来后前往绿色提示点，杀死背对我们的敌人拿起巡逻路线图。转身向前走破坏最后一个警钟。

4. 回到第三个警钟处躲进一旁的干草堆手推车，按住互动键进行等待。团长出现后从草垛出来，躲在掩体位置对面前三人中左边那个进行暗杀。接着绕过右侧的墙壁，对左上方空中平台的哨兵使用幻影之剑，不然他会对之后的行动造成麻烦。

5. 打开鹰眼找到靠在柱子上的胖子，从墙壁翻过去后躲在柱子后面掩体刺杀。如果被对面的守卫发现的话就继续在后面躲着，再杀死一名即可完成对三人的掩体刺杀。没被发现的话去右边的掩体暗杀下一个，之后再利用鹰眼观察目标人物的动向。

6. 这次任务的附加任务对我们的帮助并不大，因为达成掩体挑战后直接冲过去干掉拉菲尼耶即可全同步。想要像刺客一样战斗的话可以选择从密道绕到拉菲尼耶身后进行暗杀，会稍微浪费点时间。完成任务后快速逃离该区域，身后的追兵利用烟雾弹可以摆脱。

小结

虽然拉菲尼耶曾与德拉瑟尔阁下产生过分歧，但他能成为圣殿骑士全是由阁下一手提拔的。就连那封被亚诺随手放进门里的密函也是拉菲尼耶亲笔写给岳父的，为的就是告诉他提高警惕。这次亚诺似乎误会了什么，只能马上回去向长老们禀告。

序列六 记忆 01——雅各宾俱乐部

时间	1791 年 3 月 31 日	地点	博韦酒店
难易度	三星	奖励同步点数	2
全同步条件	①两次利用躲藏地点刺杀敌人。②使用狂暴之剑杀死两名狙击手。		

【简介】时空裂缝再次出现，教主告诉亚诺他们正在寻找的目标正是新任的骑士团团长。回到大本营后，深信拉菲尼耶是杀死阁下凶手的亚诺没有理会长老们的责问。鉴于获得的情报，米拉波依然决定派遣亚诺执行接下来的任务。

【流程】1. 爬上绿色目标点后，又看到了拉德歇的身影。起点位置正前方屋顶上有名巡逻的狙击手，用狂暴之剑搞定。继续向前走能看见类似凉亭的平台，左侧有两个狙击手，利用掩护向其中一名射出狂暴之剑。然后从房顶左侧下去，让他们自己打吧。

2. 下来后往回走一点能看到正下方有个祈祷室，等移动的士兵走远再空杀最右边的守卫，接着迅速进入祈祷室。等士兵过来后拉进来暗杀。

3. 然后顺着房顶一直走到最左边的建筑物上，途经遇到的敌人全部可以背后暗杀。来这里的目的是利用下面的干草堆，旁边正好有名敌人配合的站在那里。如果草堆旁没有敌人可以利用樱桃炸弹吸引过来，这里提前将全同步达成的目的是进入建筑后不需要惊扰其余敌人，可以放开手脚寻找目标。

4. 接着回到一开始射杀狙击手的凉亭，跳下凉亭后走过第一个转角。向下爬能够看见敞开的窗户，不用理会左边的几个人，开启鹰眼从前面的门出去向右走能够看见金色目标，拉德歇就在大堂的中央。

5. 任务目的切换后利用吊灯进入对面的房间，将两名士兵全部暗杀后继续开启鹰眼跟踪。等到拉德歇上楼后悄悄跟着上去，注意别被对面的守卫发现。

6. 上楼能得知他们在审讯一名刺客，迅速躲到靠近窗户的楼梯扶手后面。等他们审讯完出来再继续下楼跟踪。暗杀刚才看到的守卫后继续往下走能够进入酒窖。

7. 偷听完对话原路返回，如果玩家已经解锁中级开锁技能的话能够省去不少麻烦。不然只能从一开始进来的窗户逃出去，逃跑的过程由于没有附加挑战的限制，所以尽管大方地跑吧，离开限制区域后即可完成任务。



小结

原来圣殿骑士团早就做好了“牺牲”团长的准备，新任团长在嘲笑刺客们的死脑筋后又将目标转向了另一个关键人物。我们亚诺的青梅竹马——艾莉丝。

序列六 记忆 02——圣殿骑士的伏击

奖励装备	量身定做的中世纪风帽	地点	沃瑟酒店
难易度	三星	奖励同步点数	2
全同步条件	①将四名敌人爆头射杀。②完成两次双重刺杀。		

【简介】焦急的亚诺顾不上其他事情，一心只想着快点找到艾莉丝并守护着她。然而事情却不像他想的那么简单，来到艾莉丝曾经出现的宅邸后发现这里早已空无人一，亚诺只能立刻前往沃瑟酒店。

【流程】1. 本序列一开始建议玩家查看是否解锁了双重刺杀技能，如果同步点数不够就去多

TIPS 本作虽然不能偷窃百姓但从敌人尸体上搜刮到的物品非常丰富，尽量不要浪费。

人任务中刷一点。接下任务后先去被查封的建筑物调查，之后地图会出现绿色提示点。跑过去爬上高处，对着喷泉位置使用鹰眼能够看到艾莉丝。

2. 围在艾莉丝周围的正是准备刺杀他的骑士团守卫，使用暗影之剑在高处对着离我们最近的敌人爆头。注意可以爆头的武器很多，并不局限于枪械。此时假扮拉菲尼耶的光头会朝着艾莉丝移动，等他站稳后再将其爆头，之后其他侍卫会向艾莉丝发起攻击，跳下去全部杀死。射击的过程中有可能被敌人发现，最好尽量使用幻影之剑。这里有一定几率发生两个甚至多个敌人站着不动的BUG,可以多刷几个爆头数。

3. 艾莉丝翻下栏杆后先不要跟着跳下去，站在扶手旁还能刷一到两个爆头数。之后从墙壁滑出去再次保护艾莉丝，将三个目标敌人杀死后第二个附加挑战出现。

4. 整个迷宫中算上一开始跳下的位置共有六对可以双杀的敌人，利用鹰眼观察敌人的站位，即使是三个人在一起的也可以从背对着的两人后面冲过去双杀，敌人出现黄色警觉时同样有效。注意双杀时一定要保证两个目标敌人身上都呈现红色状态再动手，不然无法判定成双杀，消灭两对即可。

5. 完成挑战后从滑铲之后看见的圆形塔右侧逃出去，可以开启鹰眼找到祈祷室的影子，朝着祈祷室方向走就能出去。

6. 跟着艾莉丝一路杀过去，高处的狙击手要利用阳台的盲点绕到身后刺杀。正所谓男女搭配干活不累，有艾莉丝掩护我们很容易完成任务。最后的逃脱部分等大批敌人赶到后扔个烟雾弹再跑，敌人很难追上亚诺。



小结

许久未见的两个人没想到会以这种方式叙旧，好在亚诺的及时赶到阻止了新任团长的阴谋，不知道接下来会有怎样的挑战在等着亚诺。

序列七 记忆01——谨慎的结盟

时间	1791年4月1日	地点	剧场咖啡馆
难易度	三星	奖励同步点数	2
全同步条件	①眩晕敌人三次。②爆头射杀三名敌人。		

【简介】虽然艾莉丝已经对亚诺产生了敌意，但这么多年的感情却无法割舍。在亚诺的劝说下艾莉丝决定前往刺客联盟请求帮助，来到之后却因为立场的不同导致众人的非议，而亚诺能做的只是保护艾莉丝不受到伤害。

【流程】1. 带着艾莉丝出来闲逛，当提到银匠杰曼之后她像发了疯似的跑起来。又是一场男女追逐的游戏，跟着她来到之前银匠被囚禁的场所，对话之后跟着她上楼。

2. 艾莉丝会在一旁收集证据，等出现的三名敌人聚集后利用眩晕手榴弹能够一次完成同步条件。

3. 剧情过后躲在掩体后面先将对面楼上的两个狙击手爆头，然后将身体转到左侧，再将窗户里面的狙击手爆头即可达成同步条件。

4. 走到另一侧的窗户后面躲起来，射杀对面两个窗户的敌人后任务结束。



小结

经过艾莉丝的调查真相逐渐浮出水面，两人并肩作战的过程中似乎碰撞出了当年的火花。艾莉丝先行前往刺客总部向米拉波汇报事件的进展，亚诺则在干掉碍事的狙击手后返回总部。

序列七 记忆02——和米拉波碰面

难易度	三星	奖励同步点数	1
全同步条件	①钻过/越过障碍物五次。②使用一次吊车。		

【简介】从杰曼的住所逃离后亚诺第一时间返回米拉波的住处，进入房间后悄然无声的景象让人感到些许不安。果然刺客的嗅觉是敏锐的，走进卧室后眼前出现的惊人一幕令亚诺无所适从。

【流程】1. 开启鹰眼调查房间的关键物品寻找事件的证据，先去米拉波床边调查能够发现圣殿骑士的徽章。

2. 然后查看门口桌子上放着的书籍，得知米拉波曾与奎马大师会面，也就是兄弟会其中一位长老。

3. 打开艾莉丝右侧的柜子能够发现被人下毒的杯子，似乎证据都在显示与圣殿骑士有关。

4. 获得三个证物后可以指控艾莉丝，但她显然不是凶手，房间内还有其他的证物与人证，例如床边掉落的手帕，但这些都和事件没什么直接关联。直接去地图上绿色圆点处找奎马大师交谈。

5. 这个任务实际上就是让玩家熟悉收集证据以及指控凶手的套路，之后在谋杀之谜的支线任务中可以用到。

6. 找到奎玛大师后他提供给我们药剂师这条线索，继续前往绿色目标点，找到药剂师触发追赶任务。此时同步条件出现，先用滑铲通过缺口，此时面前出现挡路的木头。这里有个小窍门，虽然系统不断提示我们要缩短与目标的距离，但其实可以利用木头将五次越过障碍物的条件刷满。

7. 来到上层后穿过花园，药剂师会在一个建筑物前扔烟雾



弹，翻过这座房子，开启鹰眼能看见升降机，使用后完成第二个挑战。

8. 之后玩命追就行了，基本在下个喷水池附近就能将他扑倒。

小结

虽然抓住了药剂师，但他不过是个负责跑腿的无名小卒。想要抓住真正的凶手只能用手上仅有的地址线索，如果真是刺客中间出了叛徒，那么就不难解释为什么要栽赃嫁祸给圣殿骑士了。

序列七 记忆 03——正面交锋

难易度	四星	奖励同步点数	3
隐藏装备	比雷克的刺客大师套装		
全同步条件	①进行五次突然袭击。②不要被对方打倒。		

【简介】两人跟随地址找到了目标地点，细心地玩家应该记得这里就是当时比雷克第一次带我们执行任务的地方，亚诺决定靠一己之力来找寻事件的蛛丝马迹。这次亚诺并没有让艾莉丝跟在身边，因为直觉告诉他接下来可能会发现自己不愿见到的事情。

【流程】1. 开启鹰眼后顺着黄色的气状线路前进，来到塔下触发剧情。爬上顶端后进入战斗

2. 与比雷克交战时同步挑战出现，先长按跳跃键刷出五次突然袭击，之后的战斗分为三段，利用完美格挡后的反击可以轻松解决。或者反复使用突然袭击再配合长按攻击键的招牌刺杀，对方基本没有还手之力。QTE 出现后连续点击提示按键即可。

3. 跳到下层进行终极决战，打法与之前相同，用最痛快的方式送别这位曾带我们走进刺客世界的师傅吧。

4. 接下来时空再次扭曲，前往绿色标记位置的传送点，跳入海面后进入时空裂缝。来到下水道的尽头沿着梯子爬上去，出来后变为 1944 年的巴黎。

5. 此时正值纳粹党统治时期，向前走躲避探照灯后从左侧的缺口爬上埃菲尔铁塔。爬塔的环节没什么难度，注意别被探照灯发现即可。路上看到的人影都是虚幻状态，不存在进攻意识。

6. 看见一所房子后爬上去，从左侧进入塔内，之后是顺着通路往上爬，遇到带电的铁网后从另一侧走。遭遇飞机射击时立刻躲进掩体后面，之后用墙边的机枪对它攻击。注意多利用下蹲键进行躲避，之后继续向上爬。再次使用机枪干掉两架飞机后前往塔顶打开的通路，上去后入口转移到下方，利用信仰之跃逃离裂缝。



小结

既然大家的想法与立场不同，那么亚诺和比雷克终究处于对立的层面。回忆里亚诺的父亲再次出现，本想将亚诺为己所用的比雷克却因为亲手栽培了好友的儿子而丢掉了性命。亚诺不想知道刺客教义目的何在，只能通过直觉书写属于自己的信条。

序列八 记忆 01——国王的书信

时间	1792 年 8 月 10 日	地点	罗浮宫
难易度	三星	奖励同步点数	2
全同步条件	①破坏三个警钟。②利用掩体刺杀三名敌人。		



【简介】亚诺返回基地与其余几位长老见面，本应该遭到斥责的他却因为眼下的形势躲过一劫。长老们得知此前米拉波与国王有着极为密切的关系，而国王则掌握了所有刺客名单，如果被圣殿骑士拿到了这份至关重要的名单那么全城的刺客联盟必将毁于一旦。

【流程】1. 前往兄弟会接任务前先去商店将各种消耗品补全。之后随剧情来到杜乐丽，这里早已布满反抗的人群，想要拿到书信势必要大费周章。下来后走到突出的木头上利用信仰之跃进入草垛，出来蹲下直走，将木板后面的两个敌人双杀。

2. 继续向前走，等前面的胖子走远后躲在障碍物后面用幻影之剑杀死左侧靠在墙上的敌人，之后在这个掩体后面等胖子过来后暗杀。从掩体出来后往回走一点有一个左右横向巡逻的敌人，躲在绿色的植物掩体后面将其暗杀。

3. 去左侧空地中央的警铃附近，故意让对面单个的敌人看到我们，然后躲进旁边的掩体，等他过来后完成暗杀。之后再走过去破坏第一个警铃。

4. 向前走有个在草地上站着的敌人，利用掩体将其暗杀后向右走并绕过干草手推车，爬上右前方的梯子。平台上有名狙击手，等他背对我们时上去暗杀。

5. 翻窗前先确认对面没有敌人，之后向右侧走躲进倒着的沙发并暗杀旁边的敌人，右边的胖子也随手干掉，接着翻窗出去。等巡逻的敌人背对我们时跳下楼，然后快速直走绕过右手边的两个敌人。

6. 剩下两个警钟就在围栏的左侧，开启鹰眼观察敌人的动向，等待安全的时机再进行破坏，敌人黄色警觉时立刻躲起来就不会触发战斗。

7. 从窗户返回宫殿接着向左走，这里能看见几名要挟卫兵的红衣敌人，全部暗杀后进入闪着金光的国王办公室，进去前门口右侧藏着个胖子，可以利用右边走廊锁着的门绕到他身后暗杀。

8. 进来后遇到尚未成就伟业的拿破仑，之后开启鹰眼找寻线索。调查橱柜后打开暗道，之后要面对三波敌人的围攻，级别也是依次提升。一分四十五秒的时间还是比较充裕的，之后跟着拿破仑进入暗道。

9. 走过长长的隧道后终于回到了地面，拿破仑会提醒亚诺找掩体躲藏，随着一声巨响墙壁出现了大洞，任务到此结束。

小结

虽然找到了机密名单，但中途出现的意外还是留下了不小的隐患。不过结识了拿破仑目前对亚诺来说应该是个好事，接下来就是等待他为亚诺创造对付鲁耶的好机会。

TIPS 进行双杀时要确保两名敌人都处于红色闪光状态，不然只会对一人形成有效攻击。

序列八 记忆02——九月大屠杀

地点	巴黎之腹	入口数量	5
难易度	三星	秘密入口数量	1
收藏品数量	2	守卫人数	40
奖励同步点数	3	奖励装备	轻型戟
辅助任务	①协助的机会：杀死恶棍解放守卫。②声东击西的机会：点燃国旗清除狙击手。		
全同步条件	①利用掩体杀死三名敌人。②利用窗台暗杀三名敌人（边缘暗杀）。		

【简介】再次见面后拿破仑告诉亚诺自己不久前为了自保而高喊共和国万岁，在这个疯狂的时代只要能够存活一切就还有希望。得知鲁耶准备率兵袭击大夏特雷监狱后，亚诺立刻动身前往。

【流程】1. 开始后跳进下面的干草堆，然后从桥的左侧进入秘密入口。下水道内没有敌人且只有一条通路，爬上尽头的梯子后进入建筑物。上楼后出门将右侧的两名敌人双杀，触发杀死恶棍的辅助任务。

2. 从刚才被挟持人质身后的窗户出去，对着下面拿枪指着守卫的敌人射出幻影之剑。等中间巡逻的敌人离我们较远后空杀下去，躲在掩体后等巡逻那个回来后暗杀。注意右上方有个狙击手，爬墙上去后从背后将狙击手暗杀。

3. 利用墙上突出的木头杆返回刚才的窗户，利用外墙向右爬，进入敞开的窗户后躲到正前方的圆形平台后面，左侧的两个敌人可以暗杀也可以直接向右溜走。此时第一个同步挑战出现。

4. 左边靠着木桶休息的敌人可以用来完成一次掩体杀，躲到圆形障碍后使用樱桃炸弹吸引另一名守卫过来后暗杀。继续向前走到尽头，左手边的房间里有两名敌人，站在门口将移动的敌人引到门边后暗杀即可完成挑战，剩下那个从背后干掉。

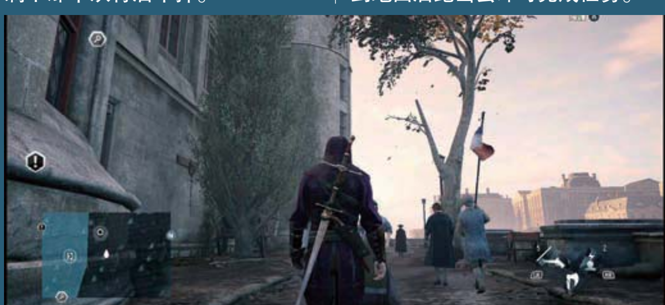
5. 从楼梯上去发现刚才被救的几个人会与偏激分子进行战斗，看准时机过去补刀。下个场景还有多个敌人，先将左侧窗户旁看风景的一对双杀，剩下的自由发挥就行。全灭后打开锁住的门从窗户出去。

6. 此时第二个同步条件开启，爬到右侧斜面屋顶上。左拐后走上绳子，这时辅助任务出现。开启鹰眼后向左上方站着两个狙击手的塔楼前进，爬上去触发点火剧情。

7. 爬上对面建筑物的墙壁然后向右移动，能够看见两个靠墙站着的敌人。等一个远离后先边缘暗杀一次，然后原位不动，刚才走的家伙会再次返回原地给我们送人头。

8. 翻过围墙正上方有个原地打转的重型士兵，趁他背对我们时爬上去完成边缘暗杀挑战。这里还有个比较方便的打法，边缘暗杀两名敌人后立刻跳上BOSS所站的高台将敌人全都吸引过来，然后快速返回一开始进行边缘暗杀的位置下落一段距离。此时鲁耶有很大概率站在墙边找寻亚诺，等到警戒变成黄色后爬到耶鲁旁边进行边缘暗杀，能够同时完成挑战以及刺杀任务。

9. 干掉鲁耶后又是逃出区域的老把戏，顺着圆形高塔不断下落来到地面后跑出去即可完成任务。



小结

鲁耶由于不满阁下的做法与杰曼进行联手，准备用暴力的方式进行统治。原来当时在博韦酒店的秘密会议中鲁耶也在，他们打算用囤积粮草的方式激怒百姓，利用市民的恐慌实行自己的计划。

序列九 记忆01——饥饿时刻

时间	1792年10月31日	地点	私人码头
难易度	三星	奖励同步点数	2
全同步条件	①不要触碰水面。②避免触发任何警报。		



【简介】得知圣殿骑士已经开始实施饥饿政策后，亚诺找到艾莉丝询问是否有粮食的下落。从她的口中得知一位名叫玛莉的女人与杰曼走的很近。出身不凡的她帮助杰曼买下了数量众多的粮食并囤积在私人码头，看来是时候会会这个女人了。

【流程】1. 追船的过程中记住几点就可以了，首先在水面距离较远的落脚点间移动时一定要按跳跃键，不然会直接跳河。其次遇到障碍物使用格挡键能迅速翻越。利用滑轮飞到高处后向正前方继续跑，穿过几个横杆来到大桥位置即可。

2. 窃取订单的任务开始后建议不要走水路，转身踏上大桥，向左走来到损坏的马车旁边，这里还有几个倒在地上的伤者。

3. 顺着这条路向前走经过一间小屋后开启鹰眼，此时前方有四个朝右看的敌人，最靠近我们这个时不时回头张望，走过去将他暗杀再沿着左侧墙边走过另外三名守卫。

4. 前进一段后左下方有个稻草堆，旁边还有两名敌人。等其中一个走远后跳进草堆，分别将这两个敌人暗杀。之后开启鹰眼确认目标人物在我们的左前方。

5. 游到水中央的亭子下方，靠右一点有个缺口，等左侧巡逻的敌人走远且目标人物的视线向右时爬上去，从左侧的小楼梯来到中央位置暗杀目标并搜刮订单。之后原路返回水面游出黄色范围即可，逃离时即使被发现也不用太紧张，毕竟警钟离这里远着呢。

小结

悄无声息地将订单拿走后亚诺发现了下一个目标位置——卢森堡。整理装备后向目的地进发吧。

序列九 记忆02——囤积居奇者

地点	卢森堡宫殿	入口数量	47
难易度	四星	警钟	9
收藏品数量	3	守卫人数	60
奖励同步点数	3	奖励装备	传奇的幻影风帽
辅助任务	①协助的机会：释放被关押的百姓。②声东击西的机会：保护商人。		
全同步条件	①解救汤玛斯·莱威斯克。②不要触发任何警报。		

【简介】玛莉夫人自认为事情进展地很顺利，在卢森堡举办了隆重的宴会。而另一方面亚诺和艾莉丝也已经来到宫殿外面。两人商量好对策后分头行动，艾莉丝去找粮草并藏起来，我们的目的则是去了结玛莉的性命。

【流程】1. 任务开始先沿着房顶向右走，触发辅助任务并跳下去空杀敌人。对话后要保护商人，途中会出现几波敌人，不需要什么暗杀技巧，直接硬拼即可。完成后再次与商人对话，之后能够利用烟火分散敌人的注意力。

2. 去窗边触发另一个辅助任务，爬上去后有名站在扶手旁的敌人，使用边缘暗杀解决。等另一个走远后再上去，从另一侧的梯子来到下方。

3. 拿钥匙的胖子会在场景中央转大圈，而且后面还跟着个小弟。在最右侧的障碍物后面等他们过来，当小弟背对我们时先将他暗杀，然后等胖子下一圈再过

TIPS 成功开锁不会消耗钥匙数量。



来时将其暗杀。动作太大的话会被右边的守卫发现。

4. 拿到钥匙后开门放人，这个门能利用解锁打开，不过需要三级的开锁能力。另外一侧的门可以爬到上层后绕过去，全部救出后引发越狱事件。记得将锁在里面的宝箱搜刮了。

5. 从牢房出来时趁乱爬上最右侧的建筑，进入高处敞开的窗户前先用鹰眼确认是否安全。进来后暗杀一名巡逻的敌人，来到下个房间在门口的墙壁位置观察，远处有三名敌人，左侧的在前后方向巡逻，另外两个在看守大门。使用烟雾弹的精确瞄准，当巡逻的人与另外两个都出现在有效范围内时扔出去，然后分别对三人快速击杀。打开二级门锁释放汤玛斯即可完成同步条件。

6. 往刚才扔出烟雾弹的位置走，打开右侧锁着的门。进来后如果没看到敌人就先从左边的楼梯下去干掉一名狙击手。为了保险起见回到上面继续向前走，正常情况下能看到一个胖子敌人，杀死后从另一侧的楼梯下去干掉对面的狙击手。

7. 返回杀死第一个狙击手的位置开启鹰眼观察，玛莉后面会跟着两到三名守卫，等到守卫全部背对我们时沿着墙壁趴下去。悄悄跟在紧挨着的守卫身后形成双杀，之后再暗杀玛莉即可。

8. 逃脱时可以返回刚才解救汤玛斯的房间，离我们也比较近。从窗户翻出去后来到巨大的花园，之后一直向前跑翻越围栏后任务结束。

小结

想不到玛莉从儿时其就成为了一名圣殿骑士，而从他们此前在博韦酒店的谈话中得知。杰曼等人并不看好路易十六的靠嘴治理国家的方式，而另一个关键人物也浮出了水面。

序列九 记忆03——逃出升天

难易度	三星	奖励同步点数	1
全同步条件	①不要掉落到地面。②紧跟热气球。		

【简介】好不容易完成了刺杀任务，却因为艾莉丝找寻粮草时被发现而引来了大批敌人。此时广场上正在展示热气球这个新鲜玩意，艾莉丝不管三七二十一，准备乘坐气球逃跑。

【流程】1. 先将几名碍事的敌人干掉后割断三条绳子，然后追赶热气球。突然发现只要跟艾莉丝有关的情节都少不了追来追去，不管地上还是天上都是如此。

2. 奔跑的过程中同步条件出现，多利用房檐以及绳子来移动即可，钻进窗户也能满足不落地的条件。路上的狙击手交给艾莉丝处理，我们只负责专心追赶。

3. 从草垛出来后利用滑轮直接来到房顶，完成剩余的追赶部分后踏上闪烁光芒的木杆后触发剧情。



■本作居然加入了打飞机的情节。

小结

虽然经历了很多不愉快的事情，但两人的感情依然像当年在苹果园那样真挚。艾莉丝只有在亚诺面前才能忘却烦恼，而亚诺也只会当着艾莉丝的面露出孩童般的灿烂微笑。

序列十 记忆01——晚餐的决定

时间	1793年1月29日	地点	皇家宫殿咖啡店
难易度	四星	入口数量	47
躲藏地点	17	守卫人数	60
奖励同步点数	3	奖励装备	传奇的幻影马裤
辅助任务	①潜入的机会：贿赂清洁工打开窗户。②刺杀的机会：偷取红酒。		
全同步条件	①使用狂暴之剑杀死两名重型敌人。②使用两次双杀。		

【简介】要找到下个目标培列提尔要借助新任丐帮帮主的力量，这家伙还是一如既往的不正经。根据唐纳蒂德提供的信息，培列提尔正在巴黎皇家宫殿的咖啡馆用餐。

【流程】1. 从起始位置跳进草垛后利用人群来到大门口，将靠墙站立的敌人刺杀后转身双杀另外两个。

2. 利用门口的石柱爬到上层，边缘暗杀右侧的狙击手。然后对着下方的重型士兵使用狂暴之剑。场景左侧还有个巡逻的重型士兵，也给他一发狂暴之剑，趁乱从中间人群密集的位置进入下个区域。

3. 进来后穿过人群将右边两名阻拦百姓的敌人杀死。然后去另一侧能看见一名靠在草垛旁的胖子，躲进草堆后暗杀。开启鹰眼能看到对面房间内有三名敌人，将窗边的杀死后进去完成第二个双杀。

4. 回到刚进门的地方继续向右走，来到走廊内的祈祷室，将走过来的敌人暗杀后从左侧的扶手位置出去，走到正前方的警铃附近触发潜入的机会。贿赂佣人需要4000法郎，笔者认为性价比有些低，可以尝试其他潜入方法。

5. 之后开启鹰眼等敌人离我们较远时来到另一侧触发偷取红酒的辅助任务，整个场景中有着大量的NPC，多利用他们隐藏自己的身体。

6. 回到刚才刺杀胖子的草垛，爬上对面敞开的窗户。房间里面有两个人，解决后向右侧的白色叹号前进。被左侧楼梯位置的敌人察觉也没关系。找到目标人物后利用人群躲到酒柜后面将刚才偷的红酒放上去。

7. 等待从将酒拿给培列提尔之后继续蹲在掩体后面，培列提尔感觉不舒服时会朝我们的左侧走来，直接掩体暗杀干掉。原路返回刚才的窗户，利用密集的人群离开咖啡店。



小结

正是由于培列提尔关键的一票导致国王最终接受了极刑，本应该反对死刑的他如今却做出了双重标准。或许这就是德莫莱所信奉的伟大真理吧。

序列十 记忆02——处决

地点	法场	收藏品	2
难易度	四星	守卫人数	53
躲藏地点	8	奖励同步点数	2
全同步条件	①杀死两个狙击手。②使用眩晕手榴弹造成五名敌人眩晕。		

【简介】圣殿骑士已经将国王推到了法场，策划这一切的杰曼也将前往观看。艾莉丝和亚诺决定分头行动，阻止杰曼的阴谋。

【流程】1. 来到广场先跳进草垛，然后利用人群向左走到狙击手塔楼下方，这里有四名守卫，等两个绕圈的背对我们时爬上去杀死狙击手。跳入人群中向另一侧走，再次利用人群来到塔楼处。站在人群旁边的守卫能够直接混在人群中暗杀，趁敌人不注意进

TIPS 被敌人发觉前使用烟雾弹才能进行暗杀，不然敌人会在烟雾中进行反击。



入祈祷室。等巡逻的走过来后拉进来干掉，随后上去杀死第二个狙击手。

2. 前往左侧的密道，跳下去后朝着标有帽徽的位置走，翻过栏杆可以爬梯子出去，上面有四名背对我们的守卫以及两名巡逻的，等移动的两人走远后开启鹰眼，快速跑到身后的看台上触发剧情。

3. 艾莉丝出现后要面对大批敌人，这里是非强制性战斗，敌人主要的作用是帮我们刷同步挑战的五个眩晕数。将第一波的四个人杀死后跟着艾莉丝跑，之后遇到的拦路杂兵只要象征性的应付几下就好，我们主要的目的是跟住艾莉丝。来到安全位置后触发剧情。

小结

路易国王在群众的欢呼声中被送上了断头台，杰曼的计划能够成功其中也有亚诺的“功劳”。为了保护艾莉丝没能抓住杀死杰曼的机会，复仇心切的艾莉丝却似乎并不领情。注意接下来序列十一的挑战中有毒死敌人的要求，建议在完成“议会简报”前开启该技能。

序列十 记忆03——议会简报

地点	刺客总部	难易度	一星
全同步条件	无		

【简介】本节只有一段剧情影像，回到刺客联盟后，亚诺由于多次违背刺客的教义遭到了各位长老极大的不满。虽然曾经立下了无数的功劳但依然是功不抵过，为了不让亚诺继续亵渎刺客的庄严，只能将他驱逐出兄弟会。

序列十一 记忆01——万般无奈

时间	1793年6月4日	地点	凡尔赛
难易度	四星	奖励同步点数	2
全同步条件	①使用樱桃炸弹诱骗四名敌人。②毒死两名敌人。		

【简介】遭到驱逐的亚诺开始了自暴自弃的生活，“爱情事业”全都跌入到谷底。借酒消愁之后发现父亲的怀表不见了，只能凭借残存的记忆回到昨晚找寻线索。

【流程】1. 任务开始后靠着墙壁向左侧敌人的正前方扔樱桃炸弹，一次就可以吸引四名守卫的注意。利用掩体杀死左边的敌人，从前面的门出去后左拐，这里有个巡逻的壮汉，绕到身后刺杀。接着翻过两堵墙能看见依靠在木桶上的敌人，同样掩体刺杀。

2. 进入房间后快速刺杀两个站在窗口的敌人，上楼开锁，杀死左侧的两个敌人后拿起酒桶。再次回到记忆中的酒馆发生群殴事件，随便打几下就能触发剧情。



3. 又是追回怀表的情节，这家伙还没当初的雨果跑得快，进入面前的房间后从右侧的门出去就能赶在小偷身前扑到他，之后来到凡尔赛宫。

4. 躲在门后暗杀走过来的敌人，干掉书柜前面的敌人后向外走，按顺序刺杀三名敌人，右侧还有三个站着不动的士兵。用左边站在一起的两个敌人解锁毒杀两人的挑战。接下来的路线与之前第一次来时没什么区别，进入当年与艾莉丝亲吻的房间后跳出去。

5. 行走的过程中回忆不断闪现，经过父亲遇害的走廊后向左拐能够发现敌人首领。

6. 先将中间的敌人刺杀，然后是左边的胖子，最后走到右侧按顺序刺杀，此时有可能被左前方剩余的敌人发现，干掉首领后再解决他也不迟。

小结

本就精疲力尽的亚诺脑海中不断回想起自己所经历的一切，巨大的疼痛感涌上心头。此时一个熟悉的身影出现在亚诺面前，有了艾莉丝的鼓励亚诺重新穿上了刺客斗篷。

序列十一 记忆02——刺客的崛起

地点	法场	守卫人数	35
难易度	四星	躲藏地点	10
奖励装备	杰出的无套裤党护腕	奖励同步点数	3
辅助任务	①刺杀的机会：解放牢里的人们。②声东击西的机会：引发群众暴乱。		
全同步条件	①将三名敌人爆头。②掩体刺杀四名敌人。		

【简介】刺杀了这么多的大人物而当时乞丐之王的手下拉德歇却一直苟延残喘，而且嚣张的气焰越来越高涨，是时候送他上路了。



【流程】1. 先从右侧跳下去，开启鹰眼后能看到正前方墙角处站着一名敌人。从一楼的窗台绕到他身后进行掩体暗杀。

2. 回到初始位置从左侧爬绳子来到对面，注意不要被房顶上的两个狙击手看到。从绳子下来后进入左手边的窗户，到右前方的窗台下面躲起来，等狙击手靠近后进行掩体杀。继续在这里躲着，对面屋子上的狙击手会绕到正前方看风景，直接用幻影剑爆头。

3. 回到刚才的绳子上对着下方的胖子爆头。然后跳下来开启鹰眼，祈祷室附近有一名单独行动的敌人。走过去将他吸引到墙角后进行暗杀。

4. 来到人群密集的地方，这里有三个敌人在绕圈走，他们途径之处正好有个木板可以作为掩体，先利用人群将三人中的后两个暗杀，最后一名再使用掩体杀死，这样就不会被发现了。

5. 走回刚才看见的祈祷室，正前方塔楼上有名狙击手，去塔楼下方的掩体瞄准对面站着不动的两个敌人中的一个进行爆头，达成两个同步条件。

6. 接下来是辅助任务，顺着人流来到右侧六边形叹号位置，先别从人群中出去。开启鹰眼向空中望去能够看到三名狙击手，两个站在房顶另一个站在高台上。从安全的位置上房后依次击杀，之后再下来躲进人群，等到敌人视线远离我们时走过去掀起食物大棚。

7. 利用群众的骚乱向左侧的白色叹号前进，牢笼的左侧同样有多名狙击手，按照老套路先将他们干掉后再去触碰牢笼。接下来系统提示我们去偷黄色目标点的钥匙，爬上二楼的窗户后直接暗杀后拿走钥匙。悄悄打开牢笼完成刺杀的机会。

8. 原来雨果两兄弟也被关在这里，亚诺装作囚犯被压上了邢台，走上楼梯后趁着拉德歇尚未认出亚诺时快速进行暗杀，之后逃离刑场区域。

小结

拉德歇原本是国王身边的税务员，却因为一次小失误（有可能是国王自己漏税）被剥去了职位。怀恨在心的他加入了圣殿骑士并参与了一系列反对国王的活动，记忆里出现了另一个关键人物，他就是杰曼安插在国王身旁的眼线。

TIPS 部分场景的敌人数量并不固定，打法也略有不同。

序列十一 记忆03——巴士底

时间	1394年	地点	巴士底
难易度	一星		

【简介】主教的声音再次响起，从他的话语中得知我们已经离真相越来越近了。记忆中的亚诺将会在不就之后与杰曼产生冲突，而具体的时间则要靠玩家们来决定。

【流程】1. 任务开始后进入正前方的洞口就能离开墓地，沿路不断攀爬跳跃即可。下滑过程中可以按住R2/RT加速。



2. 利用绳子来到对面的木杆，然后跳上石柱并向右移动。下落至断裂的楼梯后继续向前跑，落石速度较慢几乎不会对我们造成威胁，注意来到上坡时要从右手边的门逃离而不是光亮的高处。

3. 爬过险峻的桥梁后来到城堡面前，投石机启动时先向左跑过第一个障碍物然后向大概四十五度角的方向前进，这样能够避开大部分的火石，以玩家目前的血量应该是可以轻松应对的，爬上最后的乱石跳进时空裂缝。

小结

这次亚诺并非来到未来的巴黎，而是更为久远的时代，古墓、地道以及城堡，究竟这些对于我们意味着什么呢?

序列十二 记忆01——至高的主宰

时间	1794年6月8日	地点	战神广场
难易度	五星	奖励同步点数	2
全同步条件	①破坏警钟。②别让艾莉丝被守卫发现。		



【简介】坐在缓慢前行的马车上，艾莉丝正苦恼如何对付杰曼的时候，亚诺向艾莉丝讲述了自己获得的新线索。或许这个关键人物能够成为最好的突破口。

【流程】1. 跟随艾莉丝穿过密集的人群来到战神广场，之后要前往绿色标记点进行调查。将视角移到高台左侧，利用人群不断前进，我们的目标是爬上对面帐篷中间的高台。

2. 利用绳子和树干不断前进来到警钟右前方的位置，先将下面的敌人空杀，然后从帐篷的窗户进入。开启鹰眼调查最靠近两个紧挨着士兵的书籍，那是一封记载了刺杀名单的信函。之后从帐篷门口出来左走破坏警铃。

3. 向左绕过帐篷可以看见手推车，从两个蓝色区域中间的安全通路向绿色标记方向直走，接着左拐避过蓝色区域后跑过去找到艾莉丝。

4. 接下来要保证艾莉丝下毒的过程中不被敌人发现，以艾莉丝为原点，左、右、后三个方向会依次出现敌人，左和后两个方向敌人经过的位置都有稻草堆，而右侧则有着众多围观的群众，这些都可以用来形成隐蔽暗杀。遇到两个敌人时等他们经过再跟上去双杀。

5. 藏匿三封信件时先利用人群来到离我们最近的目标点，他的左边有个手推车，在人群中将车子旁边巡逻的敌人杀死后进入草堆，从另一侧出来靠近目标人物放置信件，接下来去右上角的黄点处。利用右侧的人群靠近目标，前方会出现一到两名偏激人士，等他们背对亚诺时再过去放信。最后帐篷旁边的人要从有祈祷室一侧的窗户进入帐篷，然后干掉门口的守卫再去左边与目标互动。

小结

众多的匿名信件在人群中引起了轩然大波，两人静静在一旁看着好戏上演，接下来要等待罗伯斯庇尔失去民众的支持而被杰曼抛弃。

序列十二 记忆02——罗伯斯庇尔的倒台

难易度	四星	奖励同步点数	2
全同步条件	①不要引起冲突。②开启一个门锁（习得三级开锁技能）。		

【简介】本想让罗伯斯庇尔走入低谷没想到两人的做法直接将其送进了监狱，一定要在罗伯斯庇尔被处决前将他找到。

【流程】1. 跟着艾莉丝来到目标位置后启动鹰眼，找到受伤的士兵与他交谈得知罗伯斯庇尔已经被人劫走了。之后从起始位置向东南方跑，能够在一条路上看见正在逃跑的罗伯斯庇尔，多利用鹰眼观察就能找到。

2. 追逐的过程中由于不能引起战斗，所以全程都要在房顶移动。目标人物是金色圆点，所以即使不开启鹰眼也能够准确知道他的位置。



3. 进入绿色区域后不能触发战斗的提示依然存在，从起始位置一直向左移动，能够看见长方形的蓝色区域。沿着绳子来到对面，向右走将站着的狙击手干掉。之后跳上对面的墙壁向左上方爬，平台上的狙击手滑下去从背后暗杀。下方敞开窗户的阳台上有名巡逻的敌人，空杀下去后翻窗进去。

4. 干掉右手边的胖子后开锁进门，等下个房间的胖子背对我们后由近到远将屋里的三人全部暗杀。打开闪着金光的门触发剧情。

小结

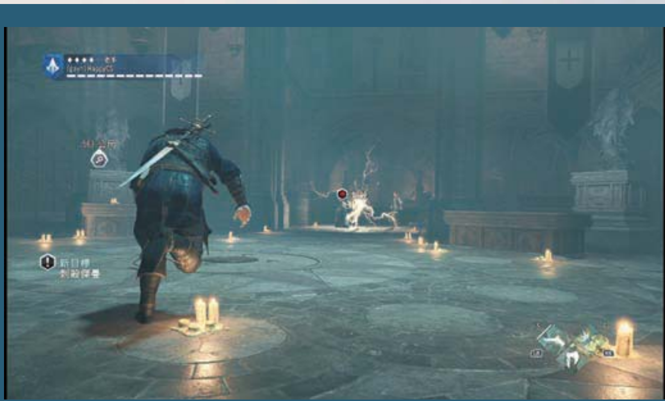
两人气势汹汹地找到了罗伯斯庇尔并询问他关于杰曼的下落，这家伙非要用嘴和子弹比哪个硬。最后在哀嚎声中写下了宫殿的字样。

序列十二 记忆03——神殿

地点	神殿	警钟	2
难易度	五星	入口	9
躲藏地点	14	守卫人数	62
奖励同步点数	3	奖励装备	亚诺的刺客大师套装
隐藏装备	伊甸之剑		
全同步条件	①三次双重空中刺杀。②破坏两个警钟。		

【简介】终于来到杰曼藏身的地方了，虽然比以往的任务都要艰巨，但艾莉丝还是建议分开行动。即使被捕也不能全军覆没，两人早已坚定了杀死杰曼的信念。

【流程】1. 先爬上对面的外



墙，开启鹰眼找到两侧都有铁网防护的敌人进行背后暗杀。沿着外墙爬上圆形塔上插着的木杆，使用空中双杀干掉下面的敌人。

2. 从左侧的楼梯上去趁远处两个巡逻敌人不注意时爬上房顶，对待时间将这两个人空中双杀。之后爬上圆塔右侧的建筑物，注意高处有个狙击手可以先用幻影之剑射死。上来后右下方的平台还有一对可以空中双杀的敌人。

3. 开启鹰眼寻找警钟，此时左下方祈祷室旁边有一个，趁下面敌人背对我们时跳下去破坏。另一个警钟就在正前方的下个区域，敌人的配置基本不变，先爬到高处后跳进草垛，然后绕到敌人身后破坏。

4. 之后开始爬宫殿，从左侧向顶端爬，来到俯瞰点下方就能见到杰曼了。战斗开始后立刻利用烟雾弹扰乱他的视线后进行刺杀，之后杰曼会暂时消失。

5. 抓住塔上方的木头后利用信仰之跃来到地面。之前如果完成了全部同步挑战的话可以选择直接冲进绿色提示点的地下道，敌人追一会后就会停止动作。地下通道看似复杂其实只有一条能到达绿色提示点，与艾莉丝一同进入最终决战吧。

6. 杰曼作为最终 BOSS 虽然攻击力不俗，但是行动可攻击方式都比较单一。手上如果有樱桃炸弹的话就扔到他身后，趁其转身时冲过去刺杀，反复三次后即可胜利。手上道具不够也可以选择利用掩体跟他周旋，同样只需攻击三次。注意被弹飞后会后很大的起身硬直动作，要立刻躲到旁边的掩体里，不然会被 BOSS 的快速攻击打中。胜利之后就可以欣赏本作的大结局啦。

感想

本作的剧情虽然算不上跌宕起伏，但也可以说中规中矩，倒是主角亚诺给笔者留下了不错的印象。从一开始的玩世不恭到后来坚毅的信念，这些变化都是随着玩家不断深入了解剧情后才能体会的。由于时间关系本作的支线内容没有进行详细介绍，有兴趣的玩家请继续关注稍晚些时候的研究中心，届时会为大家带来更加详尽的任务解答。

奖杯 / 成就列表

序号	名称	种类 / 点数	取得方式
1	刺客大师	白金 /–	得到全部奖杯
2	很久很久以前	铜杯 /10	完成序章
3	凡尔赛的青年	铜杯 /20	完成记忆序列 1
4	重生	铜杯 /20	完成记忆序列 2
5	第一滴血	铜杯 /20	完成记忆序列 3
6	贫民窟	银杯 /20	完成记忆序列 4
7	万恶的渊薮	银杯 /20	完成记忆序列 5
8	秘密会议	银杯 /20	完成记忆序列 6
9	解决之谜	银杯 /20	完成记忆序列 7
10	血迹	银杯 /20	完成记忆序列 8
11	迈向饥饿	银杯 /20	完成记忆序列 9
12	爱与责任	银杯 /20	完成记忆序列 10
13	垂死挣扎	银杯 /20	完成记忆序列 11
14	谢幕	金杯 /50	完成记忆序列 12
15	无主之地	铜杯 /20	完成所有裂缝任务
16	需要更多数据	铜杯 /20	在 3 中不同的 Helix 裂缝中取得数据额外奖励
17	解冻	铜杯 /20	总共释放 10 名被困住的刺客
18	人群中的刀刃	铜杯 /20	刺杀 100 名敌人
19	我全部都要	银杯 /50	完成所有单机游戏任务的挑战
20	社交网络	铜杯 /10	装修你的第一间社交俱乐部
21	老派的网络爆红	银杯 /40	装修所有的社交俱乐部，并完成所有的社交俱乐部任务
22	从空中堕落	铜杯 /5	使出 10 次空中刺杀
23	来自过去	铜杯 /10	在剧场咖啡店解开中世纪盔甲
24	四壮士	铜杯 /10	完成一场多人合作任务
25	全都懂了	铜杯 /20	完成所有训练任务
26	绅士怪盗	铜杯 /30	解锁 20 个宝箱
27	好奇心	银杯 /40	在游戏中解锁了每一个宝箱
28	去过一次	铜杯 /30	完成所有多人合作和盗窃任务
29	工作兼玩乐	铜杯 /20	总共赚了五万法郎
30	就继续倒着吧	铜杯 /10	使出一次地面处决
31	全景	铜杯 /10	同步所有俯瞰点
32	帮我！	铜杯 /10	完成 10 次群众事件
33	绳之以法	铜杯 /20	解决一个谋杀之谜
34	洗劫凡尔赛	铜杯 /40	达到凡尔赛 100% 完成度
35	肯威之路	铜杯 /20	完成一个诺斯特拉达姆士的谜团
36	三色旗	铜杯 /30	收集所有的帽徽
37	我不需要	铜杯 /5	在街上丢 20 个钱袋
38	艺术赞助人	铜杯 /10	在剧场咖啡店欣赏一场演出
39	分享财富	铜杯 /10	获得一项多人任务里的所有奖励
40	安全有保障	铜杯 /10	在一个地区执行所有的社交俱乐部任务
41	有景观的房间	铜杯 /10	从亚诺的阳台上欣赏巴黎的美景
42	戳！	铜杯 /20	用长柄武器杀死 20 名敌人
43	斩！	铜杯 /20	用重武器杀死 20 名敌人
44	建筑大师	银杯 /30	完成剧场咖啡店所有的装修
45	送上断头台	铜杯 /20	用吊车的平衡物杀死一名敌人
46	永不言败	铜杯 /10	复活多人合作中的伙伴
47	仁慈的杀手	铜杯 /20	在一项多人合作任务中使出 10 此非致命击倒
48	编舞	铜杯 /20	使出 10 次多人合作同步刺杀
49	警钟！警钟！	铜杯 /5	破坏 5 次警钟
50	一定是根本没锁	铜杯 /10	解锁 5 道门
51	我有技能了	银杯 /20	解开所有技能

部分奖杯 / 成就详解

序号 24：多人合作任务全部可以单人完成，但由于是以多人为基础设计的关卡，所以一个人执行起来颇为困难，最好找几个固定机友一起玩耍。

序号 27：奖杯 / 成就中有关宝箱的内容不包括需要联动的蓝色以及黄色宝箱，所以只要将可以收集的拿齐即可，其余宝箱则看玩家的个人爱好。

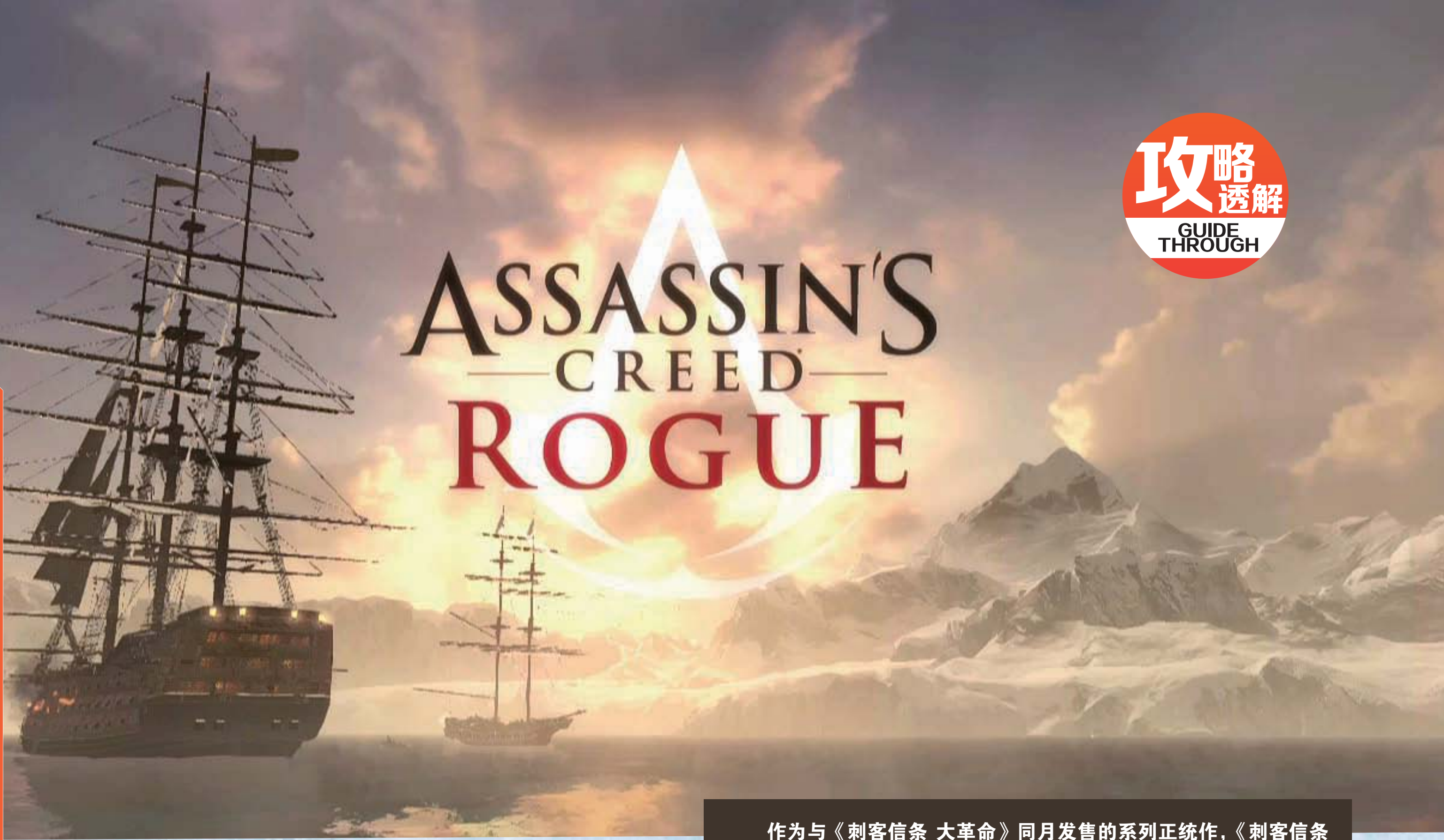
序号 29：游戏中最主要的经济来源方式就是咖啡馆经营，通过不断对其进行扩建以及完成咖啡馆任务后可以增加单位时间内的营业额，后期甚至能达到每二十分钟上万法郎。

序号 45：首先找到房子旁边的升降滑轮，之后将一名敌人吸引过来后立刻加速冲向装置，此时另外一边掉下来的重物就会将敌人砸死。

序号 48：编舞这个名字起得有点写意，实际上就是和队友同时使出刺杀，由于存在网络延迟的问题，在执行同步刺杀时系统的要求比较宽泛，等看到队友出手后再进行刺杀即可。三重杀甚至四重杀都算作一次同步刺杀。

序号 49：执行多人任务时到敌人背后长按格挡键就能将敌人勒住，算作一次无致命击倒。

序号 51：技能解锁并没有固定的顺序，但还是要以实用度为前提来开启。玩家解锁前可以参照上文主线攻略中的全同步附加挑战要求来解锁，比如有些挑战内容要用到毒气攻击等需要玩家手动解锁的技能。



通关时间： 15小时左右

白金/全成就时间： 50小时以上（视玩家操作水平而定）

刺客信条 叛变	Ubisoft	动作冒险
多机种	Assassin's Creed:Rogue	中文版
	2014年11月11日 / 本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS3/X360：330港币	

作为与《刺客信条 大革命》同月发售的系列正统作，《刺客信条 叛变》受到的关注度与《大革命》相比并不是很高，不过本作的质量十分出色，在系统上融合了至今为止系列各作的特色。本作的主角阵营从刺客转移到了圣堂骑士，让人有种新鲜感，不过本作的主线剧情很短，相比之下收集与挑战之类的要素反而更加显眼一些。

文 秋沙雨 美编 小瑟

✣系统解析

操作

通常

PS3 按键	X360 按键	功能
左摇杆	左摇杆	移动 / 选择
右摇杆	右摇杆	转动镜头
十字键	十字键	选择 / 切换武器
○	B	落下 / 对话 / 调查 / 跳过过场剧情（长按）/ 吹口哨（在草丛里）
×	A	快速行走 / 跳跃 / 推开路人 / 标记地图
□	X	刺杀 / 快速旅行
△	Y	使用工具 / 快速射击
START	START	打开地图
SELECT	BACK	打开菜单
L1	LB	手动瞄准
R1	RB	奔跑 / 高调行动
L2	LT	装填子弹
R2	RT	咨询面板
L3	LS	进入鹰眼状态
R3	RS	镜头归位

水中

PS3 按键	X360 按键	功能
○	B	潜水（长按）
R1	RB	快速游泳

战斗

PS3 按键	X360 按键	功能
○	B	破防 / 人肉盾牌 / 搜刮
×	A	反击
□	X	攻击 / 连续击杀
△	Y	使用远程武器 / 使用道具
R1	RB	进入或解除战斗状态

航船

PS3 按键	X360 按键	功能
左摇杆	左摇杆	驾驶船只
右摇杆	右摇杆	移动视角
十字键↑	十字键↑	观看注目点
十字键→	十字键→	船员开始唱歌
十字键↓	十字键↓	船员停止唱歌
○	B	放开船舵（长按）/ 停船 / 减速 / 互动 / 登船
×	A	加速
□	X	蹲下闪避 / 捡取
L1	LB	瞄准
R1	RB	发射炮击 / 放出燃油
L2	LT	进入迫击炮瞄准模式
R2	RT	使用望远镜

©2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

画面说明

通常状态



①角色通缉状态与生命值
②小地图
③金钱
④操作指令
⑤目前所持武器及弹药剩余量

海战状态



①船速及通缉状态
②生命值与剩余船员数量
③小地图
④金钱
⑤操作指令
⑥目前的攻击手段

战斗说明

基本流程

本作里谢伊所使用的武器种类和《黑旗》里爱德华所使用的种类差不多，所以战斗方式也基本相同。

正面战斗

虽然谢伊是个刺客，不过在现在这种刺客都要开船收税打猎的年代，刺客跑出来与人正面战斗也不是什么稀奇事了。正面战斗时基本用到的武器是刀剑，袖剑也能够在正面战斗时发挥作用，但是伤害比起可以进行装备更换的刀剑要略逊色，唯一的好处就是速度较快。辅助类的武器可以选择补刀用的手枪或者可以扰乱敌人的烟雾弹。本作流程里正面战斗的场面不多，很多时候可以依靠暗算来达成任务条件。



潜伏战斗

刺客给人的印象一直都是在隐蔽的地方暗算敌人的角色，本作和《黑旗》一样考虑到了这点，所以给谢伊的副武器大多都是适合在暗中偷袭敌人的。在获得了昏迷吹箭和狂暴吹箭之后本作的战斗难度就不怎么大了，只要不是救人类型的任务，那么只要给敌人或者刺杀目标来一发狂暴吹箭就能躲在阴暗处慢慢等着敌人的数量减少，然后我们再上去蹭几口肉渣、捡几个补给就行了。

武器说明



本作的武器种类与《黑旗》差不多，用十字键进行切换，主武器为拳头、刀剑和徒手，副武器为手枪、烟雾弹、绳镖和投掷金钱，长距离无声系武器有昏迷吹箭、狂暴吹箭与爆竹飞镖，范围类武器有昏迷手榴弹、狂暴手榴弹与破片手榴弹。昏迷与狂暴的吹箭和手榴弹的效果差不多，区别是吹箭的射击范围广但是只能作用于一个敌人，手榴弹的射程短但是可以让一小片范围内的所有敌人都陷入异常状态。副武器、吹箭和手榴弹的可携带数量可以通过制作装备来进行扩增，昏迷类和狂暴类武器的效果时间也能够通过这种方式来增加效果时间，手榴弹能够通过这种方式来扩大攻击范围。

在城市或者据点里攻击平民的话谢伊的通缉槽就会上涨，当上涨到一个阶段时就会吸引赏金猎人过来，他们很难缠，所以要小心藏身直到通缉槽自动清零。

袖剑

袖剑算是“《刺客信条》系列”一直传承下来的标志性武器了，在本作里袖剑对于近距离的暗杀十分有用，有时候刀剑也可以用来进行暗杀，不过相比起来袖剑的动作幅度小，出血量小，硬直小，在暗杀完之后也方便玩家跑路。不过袖剑也有弱点，它的攻击范围小，伤害值小，当被敌人围攻时很有可能没法打到敌人，

刀剑

刀剑的优势是体现在正面战斗上能够给敌人造成较大的伤害，在本作里，刀剑是两件能够进行装备更换的武器之一，虽然在初期刀剑的连击速度和伤害很小，但是在后期通过各种途径入手了高级的刀剑之后，哪怕玩家被敌人包围了也能够游刃有余地进行战斗。

徒手

徒手战斗基本是用在解锁各地酒馆的方面以及完成 Abstergo 挑战的方面，徒手战斗的特点之一就是战胜敌人之后敌人不会死亡，在 Abstergo 挑战里的部分要求便是需要在敌人还生还的情况下来进行特殊攻击。不过在实战方面徒手还真是没多大用处。

手枪

在本作里能够进行装备更换的武器一个是刀剑，另一个则是手枪。在游戏里玩家使用手枪一次可以进行两次射击，两次射击结束后就需要按△（Y）键或者 R2（RT）键来进行重新上弹，上弹时不一定需要一直站住不动，在没有障碍物的前提下边跑边上弹也是可以的。在使用手枪对敌人进行爆头时会有一瞬间的特写画面，同时还能够给敌人造成一击必杀。除此之外手枪还能够用来引爆炸药，通过装备的更换还能够调整手枪的伤害与射击距离等性能。手枪的一个不足之处就是射击时发出的声音会被周围的敌人注意到，所以在射击完之后必须马上转移位置。

烟雾弹

烟雾弹在本作里的最大用处就是当谢伊被多数敌人包围时使用它来进行突围或者解决多数敌人，在使用了烟雾弹之后周围的敌人就会暂时无法攻击谢伊，这时候将主武器换成袖剑来一个个迅速刺杀就能够一口气将大半敌人一网打尽。

绳镖

绳镖的实用性在于能够在高处牵制住正下方的敌人然后进行刺杀，不过在入手了各类吹箭之后绳镖的用途就不太大了，在 Abstergo 挑战里有部分项目是要求用绳镖达成的，这个还需稍微

注意一下。

投掷金钱

投掷金钱的前提条件必须是周围有平民，否则撒了钱也没有用。投掷金钱一次会消费 10 的金钱，能够将周围的平民吸引过来阻挡住敌人或者让谢伊藏身于人群之中，在纽约地区进行探索时这个技能还是很有实用性的。

昏迷吹箭/昏迷手榴弹

昏迷吹箭和昏迷手榴弹的作用是让敌人在一定时间内陷入昏睡的状态，在该状态下玩家可以去搜刮敌人的金钱和道具，也可以上去给敌人进行补刀。在主线里部分次要目标是要求只能伤害指定目标，这时候昏迷类的武器就能够派上用场了。

狂暴吹箭/狂暴手榴弹

在《刺客信条 叛变》里，一个刺客想要做到兵不刃血的话该怎么办呢？狂暴类武器告诉玩家们，它们就是最好的选择。对敌人使用狂暴类的武器的话，他们在一定时间内会不分敌我地进行疯狂攻击，时间到了之后他们就会自动死亡，如果被其他敌人进行攻击至死的话也会停下。这类武器是进行主线时的好帮手，如果主线的要求是刺杀某个目标人物的话，只需要等到目标人物进入到射程范围内然后来一发狂暴吹箭，玩家躲在一边看好戏，等时间到了或者目标人物被其他杂兵打死之后即可完成任务。不过在进行救人类的人物时狂暴类的武器要谨慎使用，因为进入狂暴状态的敌人是会杀死平民以及其他 NPC 的。

爆竹飞镖

爆竹飞镖的作用是将周围的敌人吸引到一定的位置，这时候玩家就可以趁机继续前进或者发射手榴弹来将敌人一网打尽。把爆竹飞镖打在敌人身上的话也有这样的效果。

破片手榴弹

破片手榴弹简单来说就是一般的手榴弹，除了可以用来攻击敌人之外，还能够将一些门炸开。

武器的购买与装备的制作

在本作里，能够进行更换的武器只有刀剑和手枪两种，这两种武器能够在船长室或者武器店进行购买。部分武器能够直接花钱购买，而部分更高性能的武器则需要玩家完成特定的收集要素或者达成特定的条件之后才能够获得，例如奖杯 / 成就要求的当地土著的护甲和圣骑士护甲等。

装备制作的用途在于增加玩家副武器们的可携带数量上限、增加副武器的威力、增加血槽上限等等，同时还能够利用动物的骨头来自己制作副武器。装备的制作需要用到各种动物和鱼类的毛皮，毛皮通过狩猎获得，在后期则可以直接在武器店进行购买，不过价格偏高。

海战

海洋探索

本作的海洋探索和《黑旗》基本相同。在航船过程中，玩家按 ×（A）键可以调整航行速度，航行速度分为停止、半帆、满帆与旅行速度四个阶段，半帆最慢，旅行速度最快。不过在速度快的情况下进行船头方向的调整就会变得有些困难，这时候需要将速度切换至半帆或者停止来重新调整方位。在海上航行时的航行速度还会受到风向的影响，如果处于顺风的状态那么航行速度就会变得更快，反之就会变得更慢。

在航海期间玩家有时候能够看到漂浮在海面的物资或者在刚刚沉没的船位置有落难的水手，这时候按下□（X）键即可进行捡取，或者用船直接碰上去也能够拿到。

在北大西洋航行的期间经常会看到冰山，这些冰山能够用炮击打掉，在冰山沉没的瞬间它们还会对周围的船只（包括莫琳根号）造成伤害。不过冰山沉没后一定几率能够在原地捡到一些物资。

当莫琳根号来到某个据点附近时，据点前就会出现一块白色的区域，玩家长按○（B）键即可停泊船只。

战斗流程



当玩家攻击敌船或者在警戒区内被敌船发现时就会进入战斗状态，玩家转移到不同的方向按住 L1（LB）键即可进入瞄准模式（迫击炮是 L2/LT 键），R1（RB）键是发射炮弹。当敌船冲撞过来时要按住□（X）键蹲下防止冲击，如果是大型船只对莫琳根号进行冲撞的话，那么敌人很有可能会登上莫琳根号。反之，当敌船的血槽降至红色区域时，将莫琳根号移动到敌船旁边的白色区域，长按○（B）键即可登船，只要达成任务的要求即可缴获船只。缴获到手的船只有三个用途，一个是用来修理莫琳根号，莫琳根号有三个大阶段的血槽，利用敌船进行修理的话能够恢复一个大阶段的血槽，一个是将其编入我方的舰队里，这样就能够在地图海战模式里进行使用，一个是简单粗暴地直接卖掉，在银行功能开启前这是最好的赚钱手段。

在航海期间，玩家一定几率能够遇到奴隶船，解放奴隶船的要求是先打掉旁边的两艘护卫船，然后登上奴隶船，达成任务条件。获得奴隶船的好处是可以拿到幸存奴隶数量 ×10 的金钱以及一定数量的船员。

在后期谢伊加入圣骑士团之后进行海战的话会出现通缉状态，周边范围就会变成警戒区，当通缉状态达到一定程度的话还会把赏金猎人的船给吸引过来，如果不想战斗的话就必须尽快脱离改地区然后找个据点，过一段时间等通缉状态清零即可

装备与外观



在船长室或者据点的商店里可以进行莫琳根号装备的升级和外观的更换。外观的更换需要消耗金钱，装备的升级不仅需要花钱，还需要消耗物资，物资的获得除了在海上捡取和海战胜利之外，还能通过在地图上寻找收集要素“繁荣”和洗劫补给地点来进行获得。莫琳根号每个装备的最后一个阶段升级都需要蓝图才能够进行，蓝图位于各据点与城镇之中。

武器说明

船首卡龙炮

将视角转移到正前方按下时 L1（LB）键就能够使用船首卡龙炮，可攻击范围是正前方的敌人，在前中期，船首卡龙炮是最主要的攻击手段，在获得迫击炮之前，它还是范围最远的攻击手段。

侧舷炮

将视角转移到左边或右边时按下 L1（LB）键就能够使用侧舷炮，侧舷炮的特点是攻击次数多，在后期还能够通过升级来增加侧舷炮的数量和特殊效果。如果一直按住 L1（LB）键的话，侧舷炮的发射轨道就会越来越窄，在这种状态下命中敌人的话就能够给敌人造成更大的伤害。

重弹

将视角转移到左边或者右边直接按 R1（LB）键发射就能够使用重弹，这是在敌人在莫琳根号旁边近距离的情况下可以使用的最好武器，杀伤力也十分可人。

迫击炮

玩过《黑旗》的玩家对于迫击炮的威力一定印象深刻，在本

作里迫击炮的威力依旧强大。按住 L2（LT）键即可进入迫击炮的瞄准模式，迫击炮的杀伤力和攻击范围是海战所有武器里最强大的，也因此它也受到了一些限制例如在炮弹发射后大约过 2 秒才会落下、装填时间长、近距离无法攻击等等，迫击炮一般是用来对付要塞以及血槽很长的敌人。

燃油

将视角转移到后方时时按下 L1（LB）键就能够使用燃油，燃油能够在海面上燃烧一段时间，在逃离时可以用来拖延时间。

撞角

当莫琳根号与敌船距离十分接近的时候开最大的速度，对准敌船再按一次 ×（A）键即可使用撞角来进行撞击。

转轮炮

按下 R2（RT）键就能够自动发射轮转炮，轮转炮对敌船造成的伤害不大，不过当敌船上出现弱点或者海面上出现鱼类时可以使用轮转炮来进行攻击。轮转炮在登船后也能够使用，登船之后玩家来到船头或者船尾可以直接操作轮转炮来进行攻击，使用轮转炮时也不用担心射程的问题，在后期的登船战基本上用轮转炮就能够解决，不过登船时轮转炮的炮弹和海战时不一样，是有数量限制的。

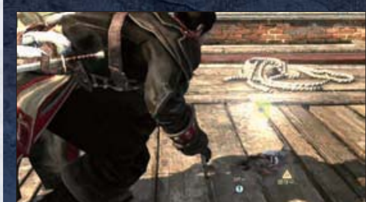
地图海战



当拿下了纽约最初的区域之后就能够进行地图海战，地图海战的船只通过一般海战时缴获来获得。地图海战的流程是先进入海战来将各地区的危险度降低，海战时如果敌人太强的话还能够使用火药桶，战胜后危险度变成安全，派船出去，等过一段时间船回来之后就能够获得金钱奖励以及其他的特殊奖励。

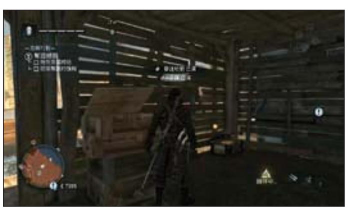
探索要素

挑战

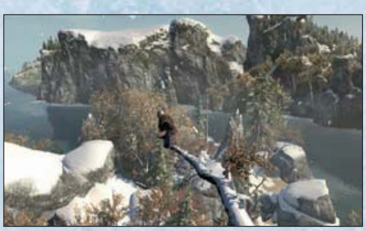


在各据点和城镇里偶尔会出现挑战任务，需要玩家狩猎指定的猎物或者在时间内找出隐藏起来的刺客等等，胜利后能够拿到金钱奖励。

支线



本作里的支线大多都是随机出现的，在海上有奴隶船、拯救友军船只、堡垒攻略战等等，在据点里有据点攻略战、平民救出战等等，当玩家靠近时画面左边就会出现支线的提示。



俯瞰点

当玩家抵达一个新区域时，登上俯瞰点进行同步就能够看到该区域的绝大多数隐藏要素，包括各种收集要素。

狩猎

陆地狩猎

在部分地区里是有野生动物存在的，进行狩猎就能够获得动物的皮毛和骨头，皮毛可以用来制作装备，骨头可以用来制作各种吹箭或手榴弹。陆地狩猎的动物分为草食类和肉食类两种，草食类看到谢伊时会逃跑，肉食类则是会主动发动进攻。直接追猎物是不明智的，陆地狩猎时建议躲在草丛或者树上进行空中刺杀。



捕鱼

在海上大地图各处会随机出现鱼类的标志，接近后长按○（B）键就能够开始捕鱼，在捕鱼状态下长按○（B）键就能够回到船上。按住 L1（LB）键就能够举起鱼叉蓄力，按下 R1（RB）就能够发射鱼叉，当鱼叉插中目标时船就会被鱼拉着跑，在北大西洋进行捕鱼时海面上很大几率会有冰块，当船准备装上冰块时按住□（X）键就能够躲掉防止受伤，如果没来得及的话就会挣脱鱼叉从新开始游动，玩家的体力就会下降。当鱼从拉着船跑恢复到平时的状态时，最开始会对玩家发动一次进攻，同时这也是一次绝佳的攻击机会，当鱼靠近时看准时机和位置射出鱼叉就能够免于被鱼进行攻击。需要注意的是鱼叉的数量是有限制的，鱼叉用完的话只能够回到莫琳根号。船的耐久力、鱼叉的威力和鱼叉数量都能够通过给莫琳根号升级来进行上限增加。



整修

当玩家在纽约占领了帮匪总部或者在其他两个地区占领了堡垒之后，该地区就归属于玩家的阵营，这时候各地就会出现整修的标志，玩家来到该地去与 NPC 进行互动，消耗船的物资和金钱就能够进行整修。整修不仅仅影响到奖杯与成就的获得，还会影响到银行的收入。

银行

当谢伊来到纽约占领了最初的地区之后就能够开启银行功能，想必玩过系列历代作的玩家对这个功能并不陌生。银行每隔一段时间就会增加一次收入，共能够累积四次，四次之后银行就会处于饱和状态，这时候玩家最好回到纽约各地区的据点或者来到莫琳根号的船长室从银行里拿钱。提升银行收入的途径为占领新地区以及刚才提到过的整修系统。

Abstergo 挑战

Abstergo 挑战可以看做是本作内置的奖杯 / 成就系统，本作共有 70 个 Abstergo 挑战，达成全成就和白金的要求至少需要完成 60 个挑战才行。Abstergo 挑战会从各方面来对玩家的游戏进行情况进行记录，当达成一定数量的 Abstergo 挑战之后就会解锁密技。密技可以看做是本作的内置金手指，包括锁薛、子弹和炮弹无装填时间、航海时永远是顺风等比开作弊器还 BUG 的内容，不过开启密技之后游戏就不会存档，收集的进度也不会直观地显示出来，建议各位还是乖乖地按照游戏规则来进行游玩。本作里有四个奖杯是和密技有关的，其中一个“老兵”密技是要求完成 60 个 Abstergo 挑战才能够获得，所以各位想要白金的话，平时在探险时不妨多做一下 Abstergo 挑战。

✣ 流程

序列 01

记忆 01 风的方向



开始是操作教程，一路跑到尽头的树干上跳下进行刺杀。和基友汇合后前往拉维伦德莱的营地，进入战斗教程，之后就是战斗任务。

次要目标：①保持不被英军守卫发现②杀光英军守卫

要点就是跳入草丛中将右边的两个英军干掉之后，爬上树来到左边一次性刺杀两个英军然后干掉最后一个。之后游泳到船边将靠近边缘的敌人干掉之后再改掉船舵旁边的英军，从箱子上爬上去，从上跳下将敌人迅速干掉，解救我方人员后进入航海模式。前往目的地进入海战教学，击败所有敌船即可。

现代章节 1



剧情后进入现代部分，来到电梯旁触发剧情，按下 × 键可以打开地图，然后前往地图所示的机房，按下○（B）键开始解谜，需要将激光照亮球的所有部分，L1（LB）/R1（RB）可以切换发射激光的圆环。然后可以在各电脑上解谜来进行系列各作关键剧情的回顾。现代篇的收集要素有电脑修理和平板电脑文件，电脑的位置比较显眼，平板电脑就得仔细找。

记忆 02 课程与启示



前往目的地，分别与霍普、连恩和肯瑟沃斯学习枪法、暗杀和打猎。

次要目标：①在霍普课程期间保持不被发现②在 40 秒之内完成连恩的课程

完成训练后和阿基里斯对话然后去找连恩，开始大航海时代（误）。

记忆 03 谍影行动



前往乔伊港和间谍雷切西尔对话开始主线，前往西部的区域，找到目标的船只，进入海战的教学，将敌船打至瘫痪状态后登船杀 5 个敌人，想要达成次要目标的条件的话建议直接用枪射。

次要目标：登船期间别让生命值损失超过 50%。

海战之后前往佩尔塞，这时候可以升级船只了。升级完毕之后前往北边的目的地，路上干掉五条敌船。想完成次要目标的话就别登船，所有船用炮轰沉。

次要目标：在 3 分钟之内击沉船舰。

来到安蒂科斯蒂与间谍见面，前往里弗瓦利。

记忆 04 请勿进入



来到双湾触发剧情，回到船上进入西南方向的海域，要再没有被发现的情况下跟踪货船，靠着左边走触发剧情之后在附近上岸。前进至弗农山，来到敌船调查货物，获得装备气动枪。进入花园宴会寻找华盛顿，一旦被发现就算是失败。

次要目标：用气动枪的狂暴吹箭使敌人狂暴 4 次

进入蓝色区域后使用鹰眼找到华盛顿触发剧情，前去刺杀华盛顿。次要目标的要求虽然说是混入人群，其实只要躲在树丛里在没被发现的情况下给华盛顿来一发狂暴吹箭就能解决了。

次要目标：混入人群时杀死华盛顿

战斗之后立刻逃离现场，在莫琳根号被击沉之前回到船上握住船舵，逃离这片海域返回匿名状态，最快的路线是北边太阳堡海域。

序列 02

记忆 01 一场小小的胜利

剧情后回到北大西洋，前往圣约翰触发主线，获得转轮炮。来到西南方的海域，遇到目标的船只后一路追击，路上有四艘敌船出现，将它们都击沉。次要目标的达成条件是先将大船干掉，然后按 R2/RT 处理剩下三艘小船即可。

次要目标：用转轮炮摧毁 2 艘炮艇

前往特拉诺瓦，上岸后获得绳镖，在目标就在营地，干掉旁边的杂兵后从左边跳到上方给史密斯来一发刺杀即可。战后获得燃油。

次要目标：使用空中刺杀来杀死史密斯



记忆 02 我们代表人民

前往里弗瓦利的奥尔巴尼，来到酒馆附近干掉里面的敌人之后开通酒馆系统，和连恩对话开始主线，来到广场见到富兰克林。

次要目标：不被发现地偷偷潜入议会

杀死信使后来到右边的五角大楼（误），想要达成空中刺杀的话建议把上层右下角周围的敌人都清理干净，然后等沃德罗普在右下角停下时跳下去刺杀即可。

次要目标：用空中刺杀来杀死沃德罗普



记忆 03 赋予光芒



前往断头谷触发主线，帮富兰克林拿回他的避雷针，来到地图标示的区域用鹰眼寻找目标，目标任务就在中间的棚子里，引起骚动之后一路跟踪他，想要达成次要目标的话在过桥后得注意屋顶的敌人。

次要目标：别被发现了

来到营地尽头触发对话后暗杀目标，打开箱子拿回避雷针，回去和富兰克林报告。回程时不游泳就能达成次要目标的条件。

次要目标：别游泳

记忆 04 愿主垂怜



到双湾和阿基里斯等人对话触发剧情，剧情后来到教堂使用鹰眼观察四周墙壁，爬上墙壁解除机关，最后一个机关在中间的正上方。机关触发完毕后进入神殿，拿到圣物后里斯本崩坏，一路逃出去。

记忆 05 自由意志



潜入庄园，从天台进入屋里，从抽屉里盗取文件。一路逃跑，如果想要完成次要目标的话就要注意中途的树烧起来时别靠近，然后一本道地冲到终点，中途多用跳跃来摆脱敌人，被敌人扑倒时是不掉血的，所以被扑倒后继续跑就行了。

次要目标：①不伤害敌人②自己无伤



不完整的记忆 记忆 01

剧情后切换到 20 年后的谢伊，在三个敌人杀死富兰克林之前将他们干掉。

现代章节 2



到办公室触发剧情，乘坐电梯前往 1 楼去修理服务器，在 1 楼有几台电脑和平板电脑，别忘了收。

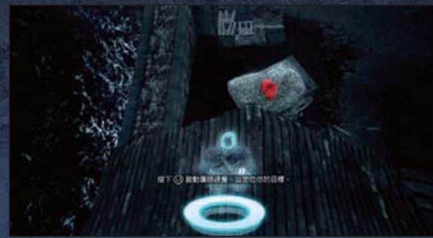
序列 03

记忆 01 正确的颜色

醒来后居然来到了纽约，从屋子出来解决两个敌人，出门后触发追逐战。

次要目标：躲过一开始敌人放出的烟雾

来到冒黑烟的屋子，目标是杀死领袖并砍倒旗帜。想要达成次要目标的话，最开始优先解决屋顶和展望台的敌人，解决首领时要注意别被他的枪射中。



次要目标：别被敌人的枪射到

从银行箱子取钱，然后一路跟着走，开启整修系统。

记忆 02 自寻死路



次要目标：①射断绳子避免吉斯特被吊死②用爆竹引爆木桶

紧接着需要杀光所有的潜行者，记得常用鹰眼来确认目标，共有 6 人。然后爬上莫琳根号拆掉旗子，船再次回到我们手中，在船长室里可以进行银行的收钱行动了。

回到屋子触发剧情，需要在三分钟内救出目标，射断绳子不算难，需要引爆的木桶是红色的。

记忆 03 境遇

在里弗瓦利的奥尔巴尼触发主线，前往韦尔特谷。来到哨站用鹰眼找出钥匙管理人，干掉后去搜索仓库。想要达成次要目标的话需要清理周围的敌人然后来到高处使用绳镖干掉管理人。

次要目标：用绳镖吊死钥匙保管人

回到船长室，装备迫击炮，前往要塞干掉 3 个炮塔，上岸后干掉两个哨兵，然后前往情战室触发 BOSS 战，防反 BOSS 的三连击之后他会出现硬直，这时候就是反击的机会。要达成次要目标的话就要善用手枪。

次要目标：无伤杀死雷切西尔

回船上之后开启海战系统。

记忆 04 亲近你的朋友

回到纽约的曼哈顿下城触发主线，抵达目的地之后跟着门罗，获得榴弹发射器。前往目的地摧毁 3 个有毒物品。次要目标的第一个要求很简单，利用炮竹将 3 个敌人吸引过来然后来一发破片手榴弹就可，第二个要求除了用手榴弹之外一般的昏迷吹箭也是算在内的。3 个有毒物品都处理掉之后要在时间内逃离该地区。



次要目标：①用一颗手榴弹杀死 3 名守卫②让 10 名敌人沉睡

序列 04

记忆 01 荣誉与忠诚

前往里弗瓦利的莱玛罗约触发主线，进入敌人的势力范围内寻找门罗的下落，一路上要时刻用鹰眼来查看埋伏的刺客。

次要目标：无伤

与门罗汇合之后前进一段路触发战斗，保护好门罗，战斗完成之后去高台，需要杀死 9 个狙



击手。想要达成次要目标就得时刻用鹰眼确认埋伏的刺客，活用爆竹飞镖和狂暴飞箭的话就没什么难度。

次要目标：别被发现

继续前进再次触发战斗，建议先解决上方的 3 个狙击手，然后在时间内赶回船上。

记忆 02 护甲与剑

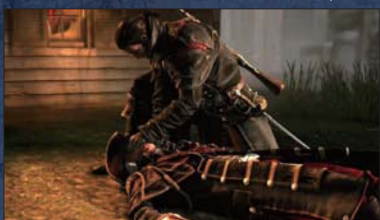
去原始森林与门罗对话开始主线，首先前往奥特金尼，干掉将领并降下旗帜即可。然后前往对面的欧兰达，救下 12 个村民，当村民被杀死到一定数量的话任务会失败。

记忆 03 伤痕

前往奥尔巴尼海域开始主线，去往奥尔巴尼，想要达成次要目标的话一路上尽量避免与敌人正面战斗，嫌麻烦的话直接一路爬屋顶过去。

次要目标：远离战斗

抵达目的地之后杀死 12 个敌人，剧情之后是 BOSS 战，尽快用轮转炮来打，否则经过一段时间的话 BOSS 很有可能会自己死掉……



次要目标：使用轮转炮杀死 BOSS

战后在时间内回去找门罗，将他带出着火的屋子。

现代章节 3



乘坐电梯前往 15 楼和妹子对话之后去修理服务器，现在可以进入第二等级权限的房间了。

不完整的记忆 记忆 02

前往指定地区寻找富兰克林，干掉周围的 4 个敌人之后一路护送富兰克林，中途有 3 个区域，里面分别有 1 个敌人，使用鹰眼将他们找出来之后干掉。



次要目标：用空中刺杀来杀死 3 个罪犯

之后找出隐藏在地图范围内的 5 个敌人，地面有 2 个，屋顶有 2 个，还有 1 个隐藏在草堆里。

次要目标：在 2 分钟内杀死所有罪犯

序列 05

记忆 01 战舰

前往红湾堡触发剧情，跟着两艘船前进，触发战斗。想达成次要目标的话就一直用迫击炮吧，这艘船的迫击炮是没有数量限制的。

次要目标：使用迫击炮击沉 10 艘船

将第一批船击沉之后再次开战，上一个次要目标要求的敌船是不够数量的，这里是要将所有的船数量都算在内。次要目标比较难达成，在第二轮和第三轮的火船很多，这里建议用一般的炮击或侧舷炮来打，因为迫击炮的装填速度很慢，容易赶不上火船的速度。



次要目标：别让火船撞上来

记忆 02 虚张声势



前往里弗瓦利的布兰克堡海域触发主线，前往松树岛，中途绕过巡逻船来到岛的背面上岸，找到阿德瓦勒触发剧情，返回莫琳根号掌舵。这仗比较难打，建议用侧舷炮来打，然后用转轮炮攻击弱点，除了要小心迫击炮之外还要注意一下敌人的冲撞攻击。

次要目标：别让莫琳根号被迫击炮击中

上岸后前往目的地，想要达成次要目标的话一路上要尽量闪躲，用昏迷吹箭和手榴弹来处理挡路的敌人，不建议使用炮竹和狂暴系的弹药。

次要目标：只杀死阿德瓦勒

序列 06

记忆 01 抢劫

去海滨触发主线，追杀两个帮匪分子，潜入帮匪群中，打开藏宝库的门搜刮 10000 金钱，如果要达成次要目标的话建议先自己手动解锁两扇门。时间到了之后会有 4 个赏金猎人出现，正面打是不明智的，建议绕路跑然后将一部分吸引过来，用炮竹吸引注意力之后用炸弹一网打尽，不想打的话就跑到一个隐蔽的地方躲起来，等一分钟后赏金猎人自己就会走了。东西全拿完之后就去砍倒旗帜，逃离这块区域。



次要目标：①搜刮要塞的每一个宝箱②解锁 2 道藏宝库的门

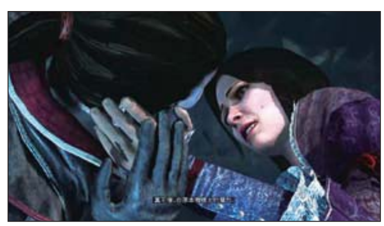
记忆 02 钢铁之吻

前往格林威治触发主线，一路跟着海尔森走，中途有几场战斗，从屋顶进入屋内，剧情后逃离仓库，想要达成次要目标的话就必须注意别摔倒地上去。

之后进行一场追逐战，霍普来到港口会停下，这时候建议先用狂暴手榴弹解决门口的杂兵，然后用枪来不断进行远近距离的切换战斗。

次要目标：别让有毒的烟雾伤到

出来之后需要不停地跑动，否则体力会不断下降。次要目标的要求和之前一样，只要不正面冲突就行了。



次要目标：远离战斗

记忆 03 我们有自己的法则

前往北大西洋的佩尔塞触发主线，往安迪科斯蒂的方向前进，接下来就要找人。想达成次要目标的话一路上尽可能地避免与敌军正面战斗。

次要目标：避免公开冲突

找到领袖后将其打败，拿到地图之后一路冲回莫琳根号，迅速离开该海域。

次要目标：不杀死敌兵

记忆 04 冷火

前往红湾堡触发主线，继续前进击沉舰队，这里可视范围比较小而且可移动范围较窄，躲炮火时要小心一些。剧情之后需要在范围内找出隐藏的敌人，想达成次要目标的话建议先把周围的冰山炸了。



次要目标：别撞到冰山上

将敌船打瘫之后登船，想达成次要目标的话站在莫林根号的高台上给他来一发狂暴吹箭即可。

次要目标：无伤

记忆 05 荣誉不要归于人

前往北部触发主线，一路前行进入神殿，中途有一个地区是会出现障壁的，一旦碰上去就会掉血，从右边一路爬墙，然后来到中间的柱子，围着爬四分之三圈就能够继续前进了。来到中心触发剧情之后就是一段追逐战。

次要目标：别撞上能量光束墙

穿过一段路之后就会落入地底，中途连恩会停下来用枪射击，这时候之前的次要目标就算是达成了，第二个次要目标的要求是躲，因为这里目前是伤不到连恩的，所以一路跑一路躲是最好的选择。最后连恩会停在出口，一边看准他的硬直时间一边往前冲，最后来一发空中刺杀即可。

次要目标：别被连恩射到

剧情后返回莫琳根号。



现代章节 4

乘坐电梯前往地下 1 楼，修复好服务器到终端机上上传资料，解锁第三等级限权，这时候可以进入每个楼层的所有房间了。



不完整的记忆 记忆 03

来到凡尔赛宫，从旁边的窗口进入里面，需要注意的是一旦被发现就会 GAME OVER，所以路上一定要小心，在路上可以看到《刺客信条 大革命》正太时期的男主角。



来到走廊尽头后刺杀目标，本作到此结束。欲知后文还请去玩《刺客信条 大革命》。

✣ 奖杯 / 成就列表

奖杯类型	成就点数	标题	获得条件
白金	–	白金奖杯	获得除该奖杯之外的所有奖杯
铜杯	10	太平日子	完成序列 1
铜杯	20	青春的结束	完成序列 2
铜杯	20	结交新朋友	完成序列 3
银杯	20	挑选团队成员	完成序列 4
银杯	20	传奇人物总是后继有人	完成序列 5
银杯	20	兄弟会的分裂	完成序列 6
银杯	20	想方设法	完成不完整的记忆
金杯	50	始终都是圣殿骑士	通关游戏
铜杯	20	是我做的吗?	完成现代章节 1
铜杯	20	他还没死，对吧?	完成现代章节 2
铜杯	20	值得投入的志业	完成现代章节 3
铜杯	20	送出一则消息	完成现代章节 4
银杯	50	事先所有同步	完成所有主线任务及所有次要目标
银杯	30	占领所有帮匪总部	占领所有帮匪总部
铜杯	20	潜行杀手	反击 30 个潜行者
铜杯	20	地产大亨	完成所有的整修
铜杯	20	敬业的员工	完成 35 项 Abstergo 挑战
银杯	20	幻影女王	完成莫琳根号的升级
铜杯	20	露营者	劫掠 20 个补给营地
铜杯	20	你得就是我的	劫掠 20 个护航舰队
铜杯	20	想都别想	使用防毒面具对抗 20 颗烟雾弹
铜杯	10	修理工	修理了现代章节的全部 20 台电脑
铜杯	20	地图绘制师	到过了地图标注的所有地点
银杯	20	古代的英雄	获得当地土著的护甲
银杯	20	往日的骑士	获得圣殿骑士护甲
铜杯	20	全球信使	在海战中完成 17 个剧情类任务
铜杯	20	碎片收集者	收集到了所有的 Animus 碎片
铜杯	20	占有	在其中一个地区完成了所有的收集与活动
银杯	30	为了帝国而战!	占领所有堡垒
铜杯	20	我要定了	占领所有聚落
金杯	50	北大西洋的大师	完成所有的传奇战役
铜杯	10	爽毙了	撞破 100 座冰山
铜杯	10	破冰者	穿过 500 米的冰原
铜杯	20	自由斗士	施放 300 名英国战俘
铜杯	10	独角兽杀手	捕到独角鲸
铜杯	10	防御第一	被敌军登船后取得胜利
铜杯	20	拒绝	反击 10 次空中突袭
银杯	20	山丘之王	探索完所有的山丘与冰洞
铜杯	20	忍者	在没有被发现的情况下占领一个哨站
铜杯	20	瞬间发狂	用狂暴手榴弹同时让 5 个敌人陷入狂暴状态
铜杯	20	午睡时间	用昏迷手榴弹同时让 5 个敌人昏睡
银杯	30	这是我的战争	完成所有的拦截刺客任务
铜杯	20	追捕猎物	在只用密技“猎杀”并未处于濒死状态的情况下在北大西洋击沉 10 艘敌船
铜杯	20	我很持久	在只用密技“坚忍不拔”并未处于濒死状态的情况下在北大西洋击沉 10 艘敌船
银杯	30	供应商	在只用密技“老兵”的情况下接管 10 处大型补给营地
银杯	30	杀人机器	在只用密技“坚忍不拔”并未处于濒死状态的情况下杀死 30 个敌人

难点解说

破冰者

这个奖杯在北大西洋比较好拿，主要是在有冰层的海面上航行即可。

自由斗士

在航海期间一定几率可以遇到奴隶船，干掉旁边的两艘护卫船然后登船即可解放奴隶。每艘奴隶船都有 100 个奴隶，如果在战斗时不小心打到了奴隶船，那么奴隶就会死去几个，所以战斗时一定要格外小心。

瞬间发狂 / 午睡时间

利用炮竹飞镖将 5 个敌人吸引过来之后再扔手榴弹，通关后可以找补给营地之类的地方来想办法达成条件。

潜行杀手 / 拒绝

这两个奖杯的前提要求是需要找到隐藏起来的敌人，“拒绝”的要求是必须是在屋顶上的隐藏敌人，使用鹰眼来不断确认方向就能够找到。在纽约里遇到的可能性比较大。走到他们下方一直按○（A）键反击即可。



不得不说，本作的素质大大超出了我的预期，虽然整体框架延续了前作，谈不上什么太大的创新，但将舞台搬到喜马拉雅山脉的全新体验，以及特色鲜明的反派 Pagan Min 都是为本作增色的卖点。游戏的流程长度尚算厚道，在通关后仍然有不少内容可供玩家探索，新增的单人模式合作以及改进的多人模式也让游戏的耐玩度增加不少。如果你喜欢“《孤岛惊魂》系列“，那么你没有任何理由拒绝各方面都有所进化的本作，如果你未曾接触过”《孤岛惊魂》系列“，相信经过本作你会从此爱上它。

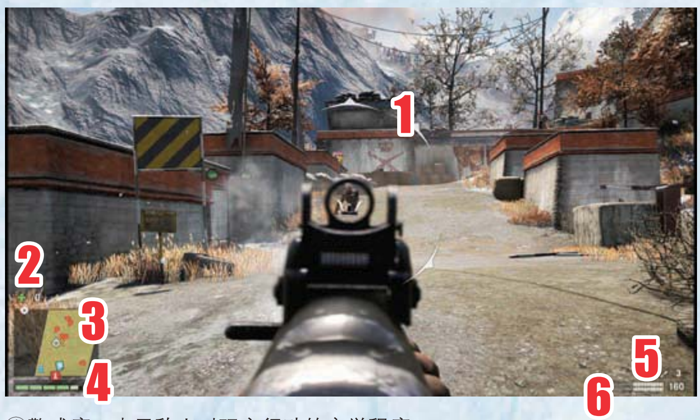
文 伽蓝 美编 anubis

孤岛惊魂4	Ubisoft	主视角射击
多机种 Far Cry4		美版
2014年11月18日	本地1人，在线1-10人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/PS3/XOne/X360：59.99美元		

基本操作

PS4/PS3版	XOne/X360版	作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	瞄准
十字键↑	十字键↑	打开相机
十字键↓	十字键↓	呼叫反抗军增援
十字键←	十字键←	切换C4/地雷
十字键→	十字键→	投掷石头
×键	A键	跳跃
□键	X键	调查/换弹
○键	B键	角色下蹲
△键	Y键	切换武器
L1键	LB键	呼出武器轮
R1键	RB键	切换武器轮针剂界面
L2键	LT键	瞄准
R2键	RB键	射击/拉弓
触控板/Select键	View/Back键	游戏菜单
Options键/Start键	Menu键/Start键	系统菜单
L3键	LS键	奔跑
R3键	RS键	近战攻击/搬运尸体

画面解说



①警戒度：表示敌人对玩家行动的察觉程度
②针剂数量：表示当前剩余的恢复针剂数量
③地图：显示附近地图资讯的小地图
④体力值：显示当前身上护甲以及体力的剩余量
⑤投掷武器：显示当前选择的投掷武器剩余数量
⑥弹药数：显示当前武器的剩余弹药数



战斗思路

游戏的战斗部分提供了两种截然不同的玩法，像《COD》一样手持枪械杀入敌阵大杀特杀固然爽快，但受制于游戏的体力系统设定，即使在最简单的Easy难度下，这种游戏方式敌人也很容易就能将玩家击倒，因此有的时候玩家不妨考虑使用潜行暗杀的方式避免一些不必要的战斗。

在潜行的过程中，比较重要的有三点。第一，无声杀敌是潜行的根本，无声杀敌的实现方式有很多，利用弓箭、近战击倒或是枪械加装消声器都可以实现。第二，提前用相机标记敌人，在标记后即使有障碍物阻隔也能看穿敌人的动作，更好地完成潜行的目标。第三，用十字键→键投掷石头吸引敌人的注意力，可以免去一些不必要的麻烦。熟练掌握以上几点，潜行就并非什么难事。

体力恢复 & 针剂系统

与大多数主流主视角射击游戏中自动恢复体力的系统所不同的是，本作有着自成一派的体力恢复系统，它采用的是体力方块的设计，以游戏的初始状态为例，初始状态下角色拥有 2 格体力，每一格体力各自独立，未被完全消耗的体力方块可以随时间的流逝而恢复，但完全消耗则代表失去了这一格的体力。

在消耗体力后长按 Y 键 / △ 键可以补充体力，补充体力的效果有 2 种，一种是使用急救针剂，另一种则是进行自我包扎，当角色身上拥有 Healin Syringe 这种针剂时，那么长按 Y 键就会优先使用针剂瞬间恢复大量体力，如果身上没有针剂的话，则会进行每次仅恢复 1 格体力的自我包扎。

可见，针剂可以说是保证角色在战斗中生存的重要因素，而接下来要介绍的就是游戏中的针剂系统，在玩家游历世界的过程中会发现地图上有红、蓝、绿、黄、白、紫等各色的植物，这些植物就是用于制作针剂的素材，玩家只要在技能树中点出了相关的技能并收集足够的植物，就可以制作对应的针剂，除了体力针剂为自动制作外，其他针剂均需要按 LB 键 /L1 键打开武器轮后按 RB 键 /R1 键切换针剂界面制作及注射，同一时间玩家只能拥有一种针剂的效果，所有针剂的作用如下。

针剂类型	制作条件	配方	效果
体力（Health）	–	绿×2	立即恢复4~6格体力（根据技能升级情况而定）
狩猎（Hunting）	学习技能“Hunting Syringe”	蓝+红	自动标记附近所有的敌人以及动物。
生存（Survival）	学习技能“Survival Syringe”	黄+红	减少来自敌人的近战伤害。
专注（Focus）	学习技能“Focus Syringe”	蓝+黄	提高奔跑速度以及延长水下潜泳的时间。
用药过量（Overdose）	学习技能“Overdose Syringe”	紫+白	伤害加倍，受到的伤害也加倍。

佣兵系统

佣兵系统是一个比较鸡肋的系统，当玩家拥有佣兵代币（Token）时，消耗 1 枚代币可以在非任务状态下按十字键↑键打开相机再按十字键↓键呼叫佣兵协助玩家战斗。获得代币的方式主要有 3 种，一是完成业报任务后获得奖励得到，二是直接在商店中购买，三是摧毁收集品 Yalung 面具后获得。但是这个系统十分不科学，召唤出的佣兵战斗力和 AI 都十分低下，因此几乎可以将其无视。虽然在商店中 ITEM 选项中可以购买关于佣兵系统的强化，但个人建议就没有必要浪费这个钱了。

地图探索

游戏的一大卖点，就是那丰富的地图要素，下面就为大家逐一介绍地图上各个比较重要的元素。



TIPS 不要遵循游戏的指示用生肉吸引野兽或是开启牢笼放生野兽，这只会将你置身于与敌人相同的危险中

快速传送点 / 安全屋 Fast Travel

随着游戏主线的推进，会在一个又一个的村庄开启快速传送点，这些快速传送点除了有代步的功能外，还意味着安全屋的功能，在安全屋内，玩家可以在一个柜子处进行商店操作，或是调查床铺设定游戏内的时间，选择自己喜欢的时间进行游戏。

通讯塔 Bell Tower

通讯塔类似于《刺客信条》系列”的俯瞰点，这些通讯塔一共有 17 座，当玩家每爬上一座通讯塔的顶层并破坏其之上的装置后就能解除附近区域的一片迷雾，解除后该区域的支线任务、动物分布等内容会显示在地图之上，这也是系列的一大特色。爬塔的过程比较考验的是玩家的攀爬能力，但只要遵循有路就走、有绳 / 梯就爬、有攀爬点就钩就能应付所有的通讯塔。在破坏通讯塔的装置后，可以利用连接地面的滑索迅速回到地面。另外，每解锁一座通讯塔商店中的一把普通武器就会免费送给玩家。



前哨基地 Outpost

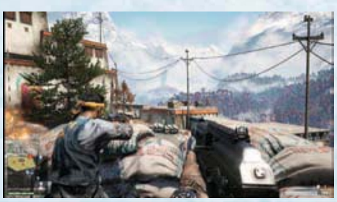
前哨基地一共有 24 所，它们是一些被 Pagan Min 占领的村庄，这些基地在未被解放前会冒出显眼的黑色烟雾，它们被一定数量的敌人镇守着，杀死里头的所有敌人就能将这个基地解放。解放前哨基地的意义在于开启更多的快速传送点、商店以及一些新的支线内容，帮助玩家更好地在游戏世界中旅行穿梭。如果在不被敌人发现，不触发警报的情况下解放前哨基地，还能获得额外的经验以及金钱奖励。



另外，在解放前哨基地后，有可能会触发 Pagan Min 派出复仇军队 (Retaliation Party) 攻击的随机事件，在收到触发事件的提示后快速传送到该前哨基地进行还击即可。

要塞 Fortress

要塞可以看作是加强版的前哨基地，它们一共有 4 座。这些要塞很特别的一点在于它们攻陷的难度与玩家主线流程的进度息息相关，因为这些要塞分别由 Pagan Min 的手下 Paul、Noore、Yuma 以及 Pagan 本人所统领着。一开始要攻下这些要塞的难度十分高，举个例子，如果玩家在主线中将 Paul 击倒，那么 Paul 所统领着的“P”字标记要塞就会被削弱，进攻的难度也会大大下降，因此玩家大可以在通关后削弱所有要塞再将它们一网打尽。



移动手段

在如此广阔的游戏世界穿行，单凭双腿是不可能踏遍所有角落的，因此选择正确的移动手段尤其重要，下面就为大家介绍几种常用的移动方式。

钩爪攀爬

钩爪攀爬是在游戏初期就能学会的移动手段，钩爪攀爬主要用于一些悬崖边缘的攀爬以及一些摆荡的操作，但使用钩爪攀爬有一个前提条件，那就是场景中需要有攀爬点，所谓的攀爬点就是一些带有绳子的位置，将镜头调到这些位置会出现可供攀爬的提示，随后按键即可投掷钩爪开始攀爬。

水陆载具

水陆载具顾名思义就是船以及车辆，这也是游戏中最常用的移动手段，这些载具在游戏地图中分布很广，看见就上即可。需要注意的是，游戏中的默认驾驶操作为左摇杆移动，○键 /B 键刹车，R2 键 /RT 键射击，如果觉得这种驾驶方式别扭，可以在 Options–Controls–Driving Controls 一项中选择“Classic”，这样就变成 L2 键 /LT 键刹车，R2 键 /RT 键油门的，LB 键射击的常见驾驶操作。

滑翔翼

滑翔翼是在《孤岛惊魂 3》中就已经有所登场的移动手段，它一般可以在一些高山边缘上找到，在使用后主角会从高处一跃而下开始滑翔，玩家在滑翔过程中只需要调整方向以及滑翔的角度即可作由上至下的远距离移动，只要在接近地面是按键放开滑翔翼就能安全着地。如果玩家在高处放开按键，那么最好配合下面所述的翼状飞行使用。



翼装飞行

翼状飞行是本作新增的一种空中移动手段，他允许玩家在只身一人的状态下从高处一跃而下，然后在下落的过程中按下左摇杆就能开始空中滑翔飞行，而且随时可以按 A 键 / × 键打开降落伞，在打开降落伞的时候也能再次按下左摇杆重新滑翔，可以说在熟练掌握后，这是一种极为灵活的移动手段。但要想使用翼装飞行，玩家必须先拥有翼状飞行包，其在商店中就有出售，商品名称为 Wingsuit。

Buzzer 飞行器

Buzzer 飞行器是直升机模样的载具，它可以说是游戏中最实用的载具，其操作十分简单，左摇杆控制方向，A 键 / × 键上升，B 键 / ○

TIPS 游戏的剧情表现方式实际上比较隐晦，如果想有更深入的了解，可以收集 Mohan Ghale 手记以及遗失信件进行解读

键下降，有了 Buzzer 飞行器玩家就可以前往游戏世界的任何一个角落。但是，这种飞行器的分布并不广，只能偶尔在地图上看到，但如果玩家实在需要赶路而又找不到飞行器的话，传送到最初剧情中解放的前哨基地 Khilana Bazaar，在东侧的山坡上始终有一架停靠着。

骑乘大象

游戏中玩家经常会遇到各种各样的动物，而其中一种就是大象，实际上大象是游戏中最强的“载具”，在骑乘大象时，无论是敌人汽车还是动物，都难以抵御大象的撞击，无论是攻城略地还是野外狩猎，大象都是极佳的选择。想要骑乘大象，玩家必须在技能树中点出技能“Elephant Rider”。



商店功能

在游戏中通过搜刮钻石图标的箱子、搜刮尸体、任务奖励等途径可以获得名为 Rupees 的货币，这些货币可以可以在随处可见的商店中进行买卖，商店出现的地点有很多，最常见的是村庄里的商店以及安全屋内的柜子，其次就是背着行囊的行商人，这些商店在地图上都标记为一个 Rupees 的货币标志。商店界面有 3 个窗口，最左边的窗口是购买弹药，中间的窗口可以购买道具、武器以及收集品地图，而右侧的窗口则是用于售卖物品换取 Rupees，但需要注意的是并不是所有物品都适合售卖，建议玩家在售卖道具清包时按□键 / X 键的只能售卖功能出售所有系统建议售卖的道具。

需要特别注意的是，玩家可以购买的武器分为白色的普通武器以及黄色的特殊武器，前者就算没有购买，通过摧毁通讯塔上的装置或是曾经拾取敌人掉落的武器后都能免费获得，而特殊武器则必须用真金白银购买才算作拥有，但特殊武器一般需要完成一定的条件才能获得，平心而论特殊武器的性能也并非全部都那么优秀，玩家大可不必迷信这些枪械。

任务类型

由于游戏的定位可以说是是主视角射击类型的沙箱游戏，因此了解游戏中各种任务的类型十分重要，游戏中的任务类型主要可以分为以下 3 种：

主线任务 Campaign Mission

主线任务很好理解，就是推动剧情发展的任务类型，但需要了解的是游戏中有 4 处基于玩家选择而导致游戏走向发生改变的“黄金之路分歧任务”（Balance of Power），这些分歧均发生于在带有反抗军“黄金之路”图标的任务中，在触发任务后玩家需要选择支持黄金之路的领导人“Amita”或是“Sabal”，选择支持不同的领导人，接下来任务的体验也会有所不同，但实际上差别不大，玩家完全可以按照自己的喜好进行选择，而关于两条路线选择的异同玩家可以参考下文的攻略部分。

奖励任务 Bonus Mission

奖励任务是 3 条解锁于主线流程之中的任务线，分别是 Longinus 任务线、Shangri-La 任务线以及 Yogi&Reggie 任务线，它们在地图上各自对应为橙色“L”字标记蓝色画卷以及绿色“Y”字。Longinus 任务线任务线解锁于主线任务“Sermon of the Mount”，而另外两条任务线则解锁于主线任务“The Protector's Arrival”。这些任务线对主线流程并没有影响，但是部分技能需要完成一定数量的奖励任务才可解锁，而且 3 条任务线都有相关的成就 / 奖杯，因此还是推荐完成。



支线任务 Quest

相比上面 2 种任务类型，支线任务则显得琐碎很多，这些任务都是以一些小型任务组成，这些任务如下：

竞技场（Arena）：当完成主线任务“The Mouth of Madness”后，就会在村庄“Shanath”开启竞技场任务，竞技场任务共有 3 种玩法，Battle 玩法就是最基本的玩法，完成 3 波战斗就能结束任务。Endless 玩法则是持久战，生存的时间越长分数也会越高，直至玩家死亡后就可以领取奖励。Weapon Challenges 玩法是利用指定的武器完成预设的 5 波战斗，但这种玩法下必须获得 3 星以上评价才算作完成。完成竞技场任务后除了奖励一定的现金外，最主要的是能够提升角色的竞技场等级，玩家可以将这个模式看作是游戏的生存战玩法小游戏。

武装护送（Armed Escort）：武装护送任务比较简单，来到目标地点接到任务后登上一旁需要护送的载具上就能开始任务，在登上载具后会不停地有敌人追击，而玩家的任务就是用武力击退这些敌人，保证载具完好地来到终点。

暗杀（Assassinations）：暗杀任务正如字面的理解，就是要杀死指定的目标，并对目标的尸体搜身，但这类任务的难点在于整个过程玩家不能被敌人发现，并且在杀死目标并搜身后还要在不被发现的情况下离开任务区域，因此合理选择武器以及路径尤其重要。

拆弹（Bomb Defusal）：这一类任务玩家需要前往指定的区域，在指定时间内拆除区域内的炸弹，但由于敌人会作出猛烈的抵抗，因此要优先保证生存后再进行拆弹工作。

以眼还眼（Eye for an Eye）：对比暗杀任务，这类型的任务要简单不少，因为这类任务并不要求玩家以潜行来完成，只要求杀死敌人即可，但是玩家必须使用任务指定类型的枪械完成杀敌的任务。

黄金之路供给（Golden Path Supplies）：纯粹的跑路任务，玩家只要需要在指定时间内拾取标记区域内的背包即可。

人质拯救（Hostage Rescue）：在一类任务中，玩家需要渗透到敌人的营地中将人质解救出来，由于在任务中敌人发现后敌人会开始处决人质而导致任务失败，因此潜行或从远处狙击杀敌比正面对抗要好得多。

狩猎（Hunting）：顾名思义就是与狩猎动物相关的支线任务，这类任务分为控制、补给以及生存 3 种，其中比较有难度的是生存玩法，玩家必须保证至少有一名平民在野兽的攻击下生存下来。

Kyrati 电影（Kyrati Films）：这是竞速型的任务，玩法有纯粹的竞速 Racing 以及生存玩法 Survival 两种，竞速玩法比较好理解，而生存玩法与竞速也差别不大，其主要的差异在于生存玩法

TIPS 高山地区难以到达又找不到 Buzz 飞行器？传送到 Khilana Bazaar 吧，东侧的山坡上长期停放着一架供玩家使用。

中玩家需要利用Checkpoint来延长时间，而且还需要切换载具来适应变化的地形地形，同时敌人经常扎堆在赛道的路上骚扰，因此要难上不少。

Pagan之怒（Pagan's Wrath）：这是在地图上随机生成的战斗任务，其在地图上标记为一个带有蓝色骷髅头的六角形，靠近后可以发现这时Pagan下属装备精良的车队，摧毁车辆或是杀死驾驶远摧毁车队就能完成这类任务。

皇家货物（Royal Cargo）：这是在地图上随机生成的任务，其在地图上标记为一个卡车的图标，当卡车驶过时射杀驾驶员就能截停这辆卡车，截停后玩家有2个选择，一是破坏车辆直接获得奖励，或是将车辆驶回已经解放的前哨基地中获得更多的奖励。

业报事件（Karma Events）：在世界地图上移动的时候，经常会看到附近有一些紫色菱形的图标，这些就是业报任务的所在位置，业报任务的内容一般都比较简单，不外乎是帮助反抗军对付敌人、解救人质等。完成业报任务可以获得业报值，从而提升业报等级，通过提升业报等级，玩家可以在商店购买物品时获得相应的福利，具体如下：

业报等级	福利
1	枪械挂件价格降低25%
2	可以在商店购买佣兵代币
3	武器价格降低25%
4	可以购买佣兵系统相关升级
5	地点地图价格降低25%
6	解锁特殊武器SHREDDER
7	所有在Ghale Homestead购买设施改造时价格降低25%
8	收集品地图价格降低25%

Kyrat时装周（Kyrat Fashion Week）：当玩家进行游戏以及狩猎的过程中，会接到名为Mr Chiffon的时尚设计师的来电，从而开启这一类支线任务，在这种任务中，玩家需要利用指定类型的武器去猎杀指定的动物，然后获取其毛皮并将他们交到Mr Chiffon的手上即可。

政治文宣中心（Propaganda Center）：当玩家在游戏中每撕毁一定数量的海报后就会出现的任务，这些任务中玩家需要来到Pagan属下的政治文宣中心，在区域内破坏他们印制海报的机器、电脑、车辆、发射塔等物品来增加进度条，最后再将区域内的所有敌人全灭即可完成任务。

收集要素

游戏中的收集要素一共有5种，所有收集品的位置都可以通过在商店Map一栏中花费低价购买“XXX Kyrat Item”寻宝图标记在地图上，因此收集可以说是毫无难度，只是简单的跑路功夫罢了，所有收集品分别如下：

政治海报（Propaganda Poster）：这是游戏中最常见的收集要素，总数一共有150张，这些是Pagan用于宣扬他“光辉”形象的工具，徒手撕毁或用火焰烧毁均可，撕毁一定数量的海报后会出现政治文宣中心（Propaganda Center）这种支线任务供玩家完成。

Yalung面具（Mask of Yalung）：Yalung面具总数有55个，无论是拾取还是破坏都算作成功收集，每收集一个面具会奖励一枚佣兵代币，如果收集所有55个面具则佣兵代币变成无限。

Mohan Ghale手记（Mohan Ghale's Journal）：Mohan Ghale手记一共有20本，通过阅读里面的内容玩家可以更深入了解游戏的剧情。

遗失信件（Lost Letters）：遗失信件一共有20封，通过阅读里面的内容玩家可以更深入了解游戏的剧情。

Mani经轮（Mani Wheel）：Mani经轮一共有40个，转动经轮可以获得业报经验值。





狩猎 & 制作

狩猎是游戏中的一大乐趣，而狩猎对于游戏的最大意义在于可以在游戏菜单的Crafting界面制作各种容器增加各种物品的携带量，因此可以说狩猎是强化游戏角色的必由之路。下面是升级各种容器所需的素材列表。

等级	材料	容量
Weapon Holster		
1	Tibetan Wolf Skin×3	1单手武器，1双手武器
2	Malayan Tapir Skin×3	1单手武器，2双手武器
3	Honey Badger Skin×3	1单手武器，3双手武器
Wallet		
1	Bharal Skin×2	500000金钱携带量
2	Assam Macaque Skin×3	1000000金钱携带量
3	Asian Rhino Skin×4	2000000金钱携带量
4	Mad Devil's Skin（稀有）	5000000金钱携带量
Loot Bag		
1	Sambar Skin×2	60物品携带
2	Pig Skin×3	120物品携带
3	Demon Fish Skin×4	120物品携带
4	Ghost Bear's Skin（稀有）	150物品携带
Syringe Kit		
1	Wild Boar×2	4各类型针剂携带
2	Tibetan Wolf Skin×3	5各类型针剂携带
3	Malayan Tapir Skin×4	6各类型针剂携带
4	Sky Tiger's Skin（稀有）	8各类型针剂携带
Bait Bag		
1	Dhole Skin×2	3块生肉诱饵携带
2	Yak Skin×3	4块生肉诱饵携带
3	Bear Skin×5	5块生肉诱饵携带
4	Gulo's Skin（稀有）	6块生肉诱饵携带

Ammo Bag		
1	Wild Boar Skin×2	普通武器子弹携带量+
2	Bharal Skin×3	普通武器子弹携带量++
3	Clouded Leopard Skin×4	普通武器子弹携带量+++
4	Shadow Leopard's Skin（稀有）	普通武器子弹携带量++++
Throwables Bag		
1	Yak Skin×2	5手榴弹、燃烧瓶、飞刀携带
2	Dhole Skin×3	7手榴弹、燃烧瓶、飞刀携带
3	Bengal Tiger Skin×5	9手榴弹、燃烧瓶、飞刀携带
4	Black Water Dragon's Skin（稀有）	15手榴弹、燃烧瓶、飞刀携带
Explosives Bag		
1	Asian Rhino Skin×2	4C4，地雷携带
2	Snow Leopard Skin×3	5C4，地雷携带
3	Sambar Skin×5	6C4，地雷携带
4	Thick Skin's hide（稀有）	8C4，地雷携带
Heavy Ammo Bag		
1	Bengal Tiger Skin×2	重火力武器子弹携带量+
2	Bear Skin×3	重火力武器子弹携带量++
3	Snow Leopard Skin×4	重火力武器子弹携带量+++
4	Karkadann's Skin（稀有）	重火力武器子弹携带量++++
Quiver		
1	Pig Skin×1	弓箭携带量+
2	Clouded Leopard Skin×3	弓箭携带量++
3	Honey Badger Skin×4	弓箭携带量+++
4	Tenzin's Skin（稀有）	弓箭携带量++++

TIPS 在游戏刚开始与Pagan Min进餐后，可以操作主角时不要离开建筑，放下手柄在饭桌旁静置15分钟可以看到隐藏结局。

技能系统

《孤岛惊魂 4》的技能系统与前作《孤岛惊魂 3》的技能系统十分相似，而且显得更加朴素，没有了上一作那种花哨纹身这样的表现方式。技能树主要分为两系，左边橙色的“虎系”的主要是杀敌以及攻击类的技能，而右边蓝色的“象系”则是侧重体力以及恢复类的技能，玩家可以根据自己的需要来点出相应的技能。

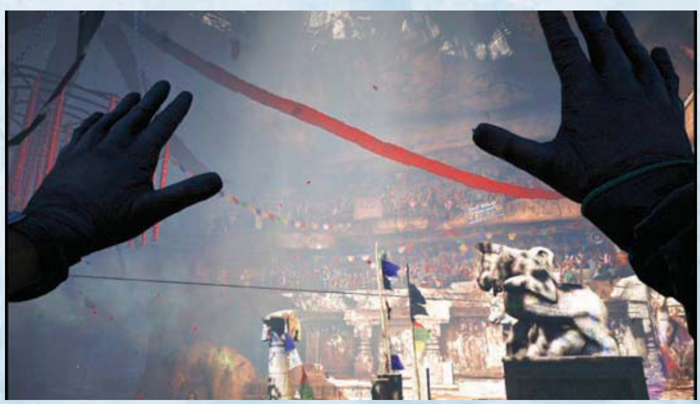
虎系技能树

技能名称	解锁条件	技能描述
Death from Above	–	从上方跳到敌人身上时可以发动空中击倒
Death from Below	–	能从攀爬的边缘处击倒上方的敌人
Cover Takedown	完成1个以眼还眼支线任务	可以在掩体后击倒靠近的敌人
Grenade Takedown	完成1个拆弹支线任务	在击倒一名敌人后，按下RB键/R1键可以利用他的手雷再击倒附近的敌人
Knife Throw Takedown	–	在击倒一名敌人后，按下RT键/R2键可以投掷飞刀再击倒附近的敌人
Handgun Takedown	–	在击倒一名敌人后，按下LT/L2键取得其武器再按下RT/R2可以击倒附近的敌人
Vehicle Takedown	完成1个Kyrati电影的竞速任务	在驾驶载具靠近敌人时，可以按RS键/R3键将敌人击倒
Chain Takedown	击退攻击已解放的前哨基地的Pagan复仇军队（Retaliation Party）1次	允许玩家连续击倒敌人，在击倒一名敌人后用左摇杆调整视角即可进行连锁。
Loot Takedown	–	在击倒一名敌人时会对其自动搜身获得物品
Drag Takedown	–	在击倒一名敌人后下拉左摇杆可以迅速将其背在身上
Bullet Sponge	常规击倒杀死3名敌人	防弹衣可以吸收更多的伤害
Heavy Takedown	完成1个Pagan之怒随机任务	击倒重甲兵变成可能
Running Reload	–	在奔跑时可以更换子弹
At the Ready	–	切换武器以及举枪速度加快
Stay On Target	爆头杀敌3次	手枪以及狙击枪可以在瞄准的过程中换弹
Ammo Wrangler	完成1个Longinus奖励任务	大幅增加所有武器的上弹速度
Moving Target	–	在移动敌人尸体时可以使用单手武器
Casual Marksman	–	瞄准射击时枪械的抖动减小
Huntsman	在Shangeri–La奖励任务中摇动两个大钟	使用弓箭瞄准时摇摆减小
Breath Control	完成2个人质拯救（Hostage Rescue）支线任务	大幅提高水下潜行、狙击枪屏气的时间
Focused Driving	–	驾驶时车辆可以承受更多的伤害
Moving Mountains	–	可以抱起重甲兵的尸体
Soft Landing	在不被发现的情况下解放2个前哨基地	减少掉落时受到的伤害
Non–Stop	达到业报等级4	无限奔跑，同时蹲下时移动速度加快

象系技能树

技能名称	解锁条件	技能描述
Capable Strength	–	体力上限变为3格
Forceful Strength	–	体力上限变为4格
Dominant Strength	完成主线任务A Key to the North	体力上限变为5格
Unyielding Strength	完成主线任务Payback	体力上限变为6格
Healing Syringe Lv2	–	体力针剂回复量提高至4格
Inner Strength	–	未完全消耗的体力格回复速度加快
Improvised Surgery	完成1个武装护送（Armed Escort）支线任务	当没有体力针剂时，自我包扎的回复量提高至2格
Healing Syringe Lv3	制作针剂3次	体力针剂回复量提高至6格
Gadget Training	–	修理的速度加快，同时打开相机后会看到收集品并出现指向他们的路标
Trade Agreement	–	升级后商店会出售爆炸箭矢、火箭以及粘性手雷的升级
Overdose Syringe	完成1个Kyrat时装周（Kyrat Fashion Week）支线任务	可以制作能够在30秒内使造成伤害加倍，受到的伤害也加倍针剂
Karma Boosts	在Ghale Homestead购买1个设施升级	获得业报经验时有额外5%的加成，这个技能一共可以学习10次
Harvester	–	每次采集的草药数量翻倍
Hunting Syringe	–	可以制作能够在30秒内高亮附近敌人以及动物的狩猎针剂
Hunting Syringe Lv2	完成主线任务Truth and Justice	狩猎针剂可以减弱移动的脚步声，让动物不再因玩家靠近而逃窜
Duration Boosts	完成1个Yogi&Reggie奖励任务	使狩猎针剂的持续时间提高5秒，一共可以学习10次
Rhino Skin	–	减少受到火焰以及爆炸的伤害
Survival Syringe	–	可以制作能够在30秒内减少来自敌人的近战伤害的生存针剂
Survival Syringe Lv2	在商店购买1把特殊武器（Signature）	生存针剂可以减少来自敌人的武器伤害
Duration Boosts	竞技场等级到达等级2	使生存针剂的持续时间提高5秒，一共可以学习10次
Elephant Rider	–	可以骑乘大象
Focus Syringe	–	可以制作能够在30秒内提高奔跑速度以及延长水下潜泳的时间的专注针剂
Focus Syringe Lv2	完成主线任务A Key to the North	专注针剂可以使得敌人难以瞄准奔跑中的玩家
Duration Boosts	完成1个Kyrat时装周（Kyrat Fashion Week）支线任务	使专注针剂的持续时间提高5秒，一共可以学习10次





主线流程攻略

本文默认键位为 PS4 版

Prologue

Ajay Ghale，一名普通的美国公民，为了完成母亲 Ishwari 将骨灰带回 Kyrat 的“Lakshmana”的遗愿，但“Lakshmana”为何物他却不得而知，就这样 Ajay 独自一人来到了这个位于喜马拉雅山脉的偏远国度，不幸的是，他在到达 Kyrat 时，却遭遇到名为 Pagan Min 这位自称是 Ajay 母亲旧情人的暴君，而 Ajay 也因此被卷入了一场战争之中。

在与 Pagan Min 以及其手下 Paul“进餐”完毕后，玩家就可以动身离开这座别墅，沿一侧的楼梯一路往下走，期间注意搜刮别墅内的宝箱获得可以兑换钱的物品，而搜刮物资也是最好在游戏初期就养成的良好习惯。沿惟一的路走到最下层，会在前方发现 Darpan 被严刑逼供，这时调查一旁的门离开时，会遇到对抗暴君 Pagan Min 的反抗军组织“黄金之路”的救兵 Sabal，随后开始逃亡的旅程。出门后无需理会周围的敌人，径直往前跑就上车即可，随后玩家需要在汽车行驶过程中用枪掩护，用枪射击油桶炸毁第一个关卡后，会出现一些开车追击的敌人，但在移动过程中远距离中瞄准射击的难度比较高，因此尽量在靠近后再作瞄准。

从车祸中苏醒过来后，玩家需要自行逃出生天，这个时候手上武器只有一把砍刀，而前行没几步就会迎面出现敌人，玩家不要妄想着正面与这时实际上是一段潜入与暗杀的教学，玩家只要在一路上按十字键→用石头吸引敌人注意力，待其扭头过去后暗杀或是直接走过即可，暗杀敌人后别忘记取得他们手上的 AK47。当玩家来到一段水面时，左侧会有两名敌人在看守着，这时无法使用石头吸引他们的注意力，但直接从水底下潜泳到另一头即可。在前进的路上，玩家会看到一头死掉的鹿，在这些死掉的动物身上玩家除了可以剥取到有用的材料外，还可以得到一些生肉作为诱饵，投掷这些诱饵就能引来凶猛的捕食者，以此间接攻击敌人，因此养成剥取动物的习惯也十分重要。来到一座村庄内，这时会出现标记敌人的教学，按下十字键↑可以取出相机，通过缩放观察远处的敌人即可对其进行标记，标记后敌人的动向会清晰地显示在地图上，而且即使有障碍物阻挡也能看穿。标记敌人后，玩家不难发现中央的敌人正欺凌一头困于笼中的猛兽，在触发战斗后可以直接射击牢笼让猛兽代劳杀敌，如果玩家愿意也能直接潜行离开。

随后一路潜行，在一处山崖处黄金之路的成员会为我们放下绳索，沿绳索往上爬走到雪山上的建筑与 Sabal 会合，但不一会儿敌人就会再次来袭，协助 Sabal 击退敌人的过程中会发生雪崩的剧情，剧情过后序章也随之结束。

在 Sabal 的带领下，Ajay 来到了黄金之路的基地 Banapur，而遇见的女子 Amita 明显对 Sabal 花费如此大力气拯救 Ajay 感到不满。在 Banapur 中玩家可以熟悉一下商店的功能，购买一些武器或是补给。



Propaganda Machine

在地图标记为 S 的房间内触发任务，Sabal 正为一名男子进行抢救，原来这名男子为了登上一座通讯塔黑掉 Pagan Min 的政治宣传装置而不慎掉落，Sabal 则请求 Ajay 完成这未竟之事。来到标记的位置，按跳跃键就能直接滑索而下节省跑路的时间，随后驾车一路前往标记区域，会发现这里的高低落差无法直接到达上方，在这个区域的一具尸体旁边可以拾取到一个钩爪，在取得钩爪后往上方观察，对准攀爬点发射钩爪抓住，然后就可以按 L2、R2 键进行升降操作，随后的几处悬崖位置需要用钩爪摆荡的方法到达对面，但由于钩爪操作起来并不是很流畅，因此在熟悉其操作前经常会险象横生。

到达通讯塔所在位置时，门前的一名敌人会背对这我们，上前暗杀后可以在旁边发现一张海报，这张海报可以上前撕毁，这也是游戏中的一种对应成就的收集要素。随后玩家正式开始爬塔，在这里爬塔其实并没有什么难度，有木板阻碍的就用攻击破坏木板，有绳索的落差就往上爬，独木桥就注意调整视角往直移动即可，遵循以上几点，几下功夫就能爬到塔顶。调查装置后，大地图部分区域的迷雾散去，并且这个区域的几个地点会相继被发现，这样的通讯塔在游戏中一共有 17 个，在往后的流程中玩家也要注意爬塔开启地图。



The Wolves's Den

在地图上快速传送返回到 Banapur 与 Amita 对话，Ajay 希望自己能帮上一点忙，从 Amita 口中得知名为 Kanan 的老太太可能有一些关于野生动物的问题需要帮助，Ajay 拿上弓箭后随即毅然前往。当玩家驾车来到目标地点后，老太太却一言不发，Amita 告知 Ajay 老太太遭遇的问题是狼患，周围死去的动物正是狼做的好事，而玩家接下来的任务就是破坏一处狼穴。在路上玩家一共会遇见 3 头狼，只要在一定距离外拉弓射击其头部就能将其秒杀，弓箭的操作为 L2 键瞄准、R2 键拉弓，□键取消拉弓，很容易上手。杀死狼后站到狼穴之外，按住 R1 键按△键切换爆炸弓箭，随后瞄准狼穴之内的油桶发射爆炸弓箭即可摧毁狼穴。最后原路返回到 Kanan 的屋子处触发剧情就能完成任务。

Return to Sender

在接到 Sabal 的电话后，他为 Ajay 介绍了一名名为 Longinus 的“疯子”，他的身份既是军火商也是牧师，但如果玩家想获得武器就必须得到他的帮助。来到地图的 L 点找到 Longinus，谈话之间，Longinus 的疯子本色表露无遗，但有一点可以肯定的是，他对 Pagan 也充满了敌意，同时他表示只要玩家每爬上一座通讯塔解除一个政治宣传装置，就会以一件军火作为礼物送给 Ajay，而第一件武器就是一把微冲。

在与 Longinus 谈话间会接到 Sabal 的电话，原来 Pagan 的军队正在对 Banapur 发起攻击，接下来玩家需要在 6 分钟之

内赶回 Banapur，但只要驾驶技术不太差，6 分钟是绰绰有余的，回到村庄后需要对付大批的敌人，除了手持枪械的敌人外，还有投掷燃烧弹的敌人，而投掷燃烧弹的敌人有可能会因玩家的攻击而引燃，注意躲避。解决敌人后，爬到目标的着火房屋后方进入，在下层找到昏迷的小女孩 Bhadra 即可。在剧情中，从 Sabal 的反应中可以看出 Bhadra 在众人眼中有着比较重要地位……



Hostage Negotiation

眼前的当务之急，就是救出被敌人挟持的人质，在接到 Sabal 的电话后会自动开启这个任务，建议在任务开始前在商店中购买反曲弓 Recurve Bow 并装备，可以为任务带来不少的便利。到达前哨基地后，先不要急着开杀，因为任务要求至少要有 2 名人质生还，而这里一共只有 4 名人质，一旦惊动敌人，人质很快就会被屠杀殆尽，推荐的做法是在远处用相机先标记这里的敌人，随后用刚才建议购买的反曲弓逐一暗杀敌人就能完成任务。

Incursion

在完成上一个任务后就会自动激活这个任务，Amita 认为，救出人质固然好，但解放被 Pagan 攻陷的前哨基地显得更为重要，Ajay 也因此决定只身前往前哨基地。从上一个任务中的村庄滑索而下继续前行到达前哨基地，解放前哨基地简而言之就是杀死占领该处的所有敌人，虽然玩家可以大摇大摆进入大杀特杀，但以潜行的方式在不被敌人发现的状态下解放前哨基地可以获得额外的经验奖励。

完成任务后，剧情中 Amita 向 Ajay 说明了其实是 Ajay 的父母发起了名为“黄金之路”这场持续多年的解放战争，Ajay 的母亲 Ishwari 深知 Ajay 回到 Kyrat 会发生什么，但仍然以此作为遗愿，目的就是让 Ajay 回到 Kyrat。

分歧任务

Rebel Yell/Hunt or be Hunted

在村庄中找到黄金之路的图标触发这个任务，剧情中 Amita 与 Sabal 会就以拯救人质优先还是向 Pagan 发起反攻优先发生激烈的争吵，而从这里开始，影响黄金之路走向的“Balance Power”分歧任务会正式开启，玩家需要选择支持 Amita 触发名为“Hunt or be Hunted”的任务，或是支持 Sabal 触发名为“Rebel Yell”的任务，根据玩家选择的不同，玩家下一个任务也会截然不同。

Sabal 路线

前往营地后，在敌人来袭之前玩家有一定的时间布置一些防御工事，倒计时结束后敌人会正式来袭，这里会出现一种新型敌人 Hunter，他们除了弓箭外，还能放出野兽攻击玩家，因此要格外注意，出现在山坡上发射火箭的敌人需要特别留心，另外注意保证反抗军队员的生存，如果死亡人数过多也会导致任务失败。



Amita 路线

由于任务地点离村庄比较远，建议在村庄一旁的斜坡上找到飞行器 Buzzer 飞行前往，在到达目的地点后会出现一些名为 Hunter 的弓箭手敌人，他们除了弓箭外，还能放出野兽攻击玩家，因此需要格外注意。在到达任务区域后玩家需要从 3 具黄金之路成员的尸体上寻找 3 份情报，按照任务标记提示收集即可。在完成情报的收集后，Amita 会再次要求玩家前往下一个营地，这里营地中的敌人有很多，建议用反曲弓逐个击破，但注意这里空中盘旋的鹰也会成为玩家的敌人，最好优先将鹰猎杀避免不必要的麻烦。

A Cultural Exchange

在地图上的“S”标记与 Sabal 对话，因玩家决定帮助 Amita 而失去同伴的他愤怒地质问 Ajay（根据上一个黄金之路任务分支的选择不同，对话内容会有一定的差异，但都会导向相同的任务。），而 Sabal 认为 Ajay 需要学习作为黄金之路的信仰，因此他要求 Ajay 前往修道院学习。到达修道院后，在修道院内找到 Raju，随后捧起他面前的盆子，从一旁进入修道院内部开始一场朝圣之旅。所谓的朝圣之旅，就是先后调查几个有 Karma 标记的物品罢了，在完成几件物品的调查后，从 Amita 的紧急来电中得知，上次获得的情报实际上就是 Pagan 要对修道院发起攻击，试图摧毁黄金之路的信仰。

从修道院出来后，玩家在攻击倒计时结束前可以在地图上布置一些 C4 炸弹抵御敌人，在这场防守战中最重要的，就是制止敌人向一些重要目标安置炸弹，只要敌人开始炸弹的安装工作，地图上就会出现一个炸弹的标记，只要第一时间赶往该处并杀死进行安装工作的敌人即可。另外，修道院门外有架设好的机枪塔，使用它也能在一定程度上缓解战斗压力。最后回到修道院内与 Raju 对话即可。

Sermon of the Mount

前往位于一处半山营地上的“L”标记触发 Longinus 的任务，他要求 Ajay 为他抢来一批位于喜马拉雅山脉的货品，并表示这对黄金之路的枪械补给至关重要，接到任务后离开帐篷，与门外的男子对话可以直接传送到喜马拉雅山脉。在高山之上，主角会开始出现缺氧反应，根据指示前行不久后能发现一名背对我们的敌人，暗杀后就能从其身上获得氧气面罩，但即使获得面罩，氧气量也并非无穷无尽的，注意屏幕上方的蓝色槽就是氧气的剩余量，一旦氧气剩余量减少，就需要主动杀死敌人并拾取他们身上的氧气罐进行补充。

接下来玩家就需要手持一个 GPS 装置寻找货物的所在，GPS 装置的使用方法很简单，只要手持装置，装置上的灯光以及声音就会指示玩家的行动，当闪烁绿光并发出声音时，就代表玩家面朝正确的方向，而每一个位置都对应着某一士兵或是士兵的尸体，从他们身上搜刮即可找到所

谓的“货品”，几个位置的寻找工作都比较简单，只有一处高山需要利用之前学会的钩爪能力进行攀爬，在完成最后一具尸体的搜刮后就能获得目标的货品，其后原路返回，寻找一开始送我们来的行商人再次传送回去即可。在剧情中 Ajay 得知这些货品根本不是什么枪械，而是一大盒钻石，Longinus 也承认这是他肮脏勾当中的其中一环，但他承诺 Ajay 的行为会让黄金之路获得枪械的补给，并透露 Pagan 的手下 Paul 正准备着与大批鸦片相关的行动。

完成这个任务后，Longinus 的奖励任务线开启。

The Mouth of Madness

在地图上找到标记为“B”的 Bhadra 后，从与她的对话中得知 Ajay 的父亲并非死于战斗当中，而是死于谋杀，为了探求真相，玩家需要前往地图标记为“Y”的 Ajay 老家，但却发现名为 Yogi 以及 Reggie 的两名瘾君子在房子之内，当 Ajay 还没有来得及搞清楚状况，就被两人迷晕了……醒来后，Ajay 来到了一个无差别的竞技场，而名为 Noore 的女子正是掌控这个竞技场的主人。

恢复操作后，玩家一共要进行共计 5 波的战斗，前几波战斗大同小异，无非就是人类 + 野兽的组合，只要注意拾取敌人的枪械，并从冒出绿烟的位置拾取针管保证生存即可。第 5 波战斗是由数名普通敌人 + 重甲兵的组合，但实际上难度还没有前面的战斗高，只要将普通敌人逐一解决后，用连发武器点射重甲兵的头部就能让它的头盔掉下，之后就能将他一枪爆头。在剧情中，女子 Noore 告知 Ajay 她的家人被 Pagan 的手下 Paul 挟持着，因此她只能对 Pagan 唯命是从，因此才有了 Ajay 被绑架这一出，而由于 Ajay 与 Noore 在根本上的利益点是一致的，因此 Noore 认为两人能够联手对抗 Pagan。



The Protector's Arrival

回到“Y”标记处的 Ajay 老家找 Yogi 与 Reggie 算账，在对话之中两人提及到关于 Shangri-La 的事，并力荐 Ajay 前往一探究竟。离开老家后来到位于西边的山洞入口，在断层的门前发射钩爪，然后从断层处落下到下方的水池，然后从水池一旁的平台处往上发射钩爪，然后在另一个悬挂点处摆荡到对面再到达更上层，在尽头取得唐卡画作后进入幻觉。

在幻觉的前半段，玩家只要沿惟一的路前进即可，直到遇到一只受伤的白虎后，调查白虎帮它拔出身上的刀，随后复生的白虎就会守护玩家免受恶魔的侵袭，在看见戴着面具的恶魔时，按下 R1 键标记敌人，白虎就会上前撕咬杀敌。接下来玩家要转动两个装置，玩家大可以无视敌人直接上前调查转动，这样可以节省不少杀敌的时间。成功转动 2 个装置后，需要继续前进到山上的大佛像处，路上会新出现一种喷火的敌人，这种敌人无法直接击杀，只能通过白虎撕咬分散他的注意力，然后玩家在身后补刀的方式杀死。到达山顶后，调查被风吹动的大钟即可完成任务。当 Ajay 恢复神智后，他已经拿着唐卡画作回到了父母的老房子处，对于刚才发生的一切，Ajay 也感到十分惊讶。

完成这个任务后，Shangri-La 奖励任务线以及 Yogi&Reggie 奖励任务线开启。



分歧任务

Burn it Down/Reclamation

来到地图上有黄金之路标记的修道院内触发这个任务，这是又一个分歧任务，在先前任务中从 Longinus 口中得知大批鸦片的存在后，Amita 与 Sabal 各持不同的意见，Amita 认为应该将这批鸦片地抢过来然后转化成经济为反抗军补充物资，而 Sabal 则认为应该烧毁这一片害人的土地。如果选择支持 Sabal 则触发任务“Burn it Down”，选择支持 Amita 则触发任务“Reclamation”。

Sabal 路线

出发前，玩家可以从房间内的桌子上取得火焰发射器，但实际上个人并不推荐使用这把武器，玩家完全可以用自己的杀伤性武器进行这个任务，至于烧毁工作可以利用场景中的油桶一类的爆炸物来完成。来到鸦片工厂后，玩家的任务是烧毁 4 块种植鸦片的田地，以及将 9 处鸦片成品一并烧毁，这里的地形十分好理解，中央有重兵镇守的房屋就是放置鸦片的位置，而 4 块鸦片田就环绕着这一间房屋，值得注意的是，每一块鸦片田上附近都有一个发电机，如果玩家贸然用火烧毁田地，那么敌人就会优先开启发电机激活鸦片田上的洒水装置将火扑灭，因此玩家需要时刻注意敌人的动向，或是在放火前摧毁发电机一劳永逸，对自己战斗水平有信心的玩家，也可以像笔者一样直接将视野之内的所有敌人逐一杀掉，然后再慢慢开始烧毁的工作。完成这个任务后，黄金之路会由 Sabal 所领导，后续任务的内容会有一定的差别。

Amita 路线

选择 Amita 路线的话，拿上武器前往鸦片田所在位置，之后玩家需要清空场景内所有的敌人，由于 Amita 路线选择的是保护这几块田地，因此在敌人配置上与 Sabal 路线略有不同，除了普通的敌人外，还会出现手持燃烧弹的敌人主动投掷燃烧弹烧毁田地，一旦田地着火，玩家需要马上开启田地一旁的发电机来激活田地上的洒水系统救火，玩家需要时刻注意小地图标记的变化。完成这个任务后，黄金之路会由 Amita 所领导，后续任务的内容会有一定的差别。

The Sleeping Saint

前往地图的“A”点触发任务，Amita 会谴责 / 赞扬 Ajay 先前的行动，并向 Ajay 描绘了 Sabal 想要复兴的 Kyrat 并非如他想象般那么美好，那可是一个女孩子 6 岁就需要出嫁的封建国度！在对话中 Amita 告知 Ajay，Paul 正准备向 Kyrat 神圣的雕像发起进攻。

前往任务标记点的必经之路上，会有一扇蓝色的木门阻挡着去路，这时玩家需要从木门左侧的悬崖边缘用钩爪摆荡以及跳跃等移动

技巧到达门的另外一侧。在这里玩家要进行的是一场防守战，玩家要消灭一波又一波的敌人，直到将敌人全灭。比较推荐的防守位置是顶部中央的平台，在这里玩家不仅可以居高临下应付来袭的敌人，而且这里还有充足的弹药补给，无需担心出现子弹耗尽的窘况。在敌人的最后一波增援中，会出现武装直升机的攻击，在这个平台中玩家可以先对付所有的步兵，然后再用步枪瞄准直升机的驾驶舱扫射即可击落直升机。

完成防守任务后，根据先前分歧路线选择的不同，任务也会有所不同，如果此时黄金之路由 Sabal 领导，那么 Sabal 会要求 Ajay 点亮这里大佛手上的 2 处火源，以此延续反抗军的信仰，要点燃火源，只要对准大佛上的钩爪攀爬点发射钩爪到达上方即可。如果此时黄金之路由 Amita 领导，那么 Amita 会要求 Ajay 将通往雕像的道路封堵，因为 Amita 认为 Sabal 在浪费资源保护着虚无缥缈的信仰，这时利用场景中的火箭筒向目标的巨石轰炸，任务也会随之完成。

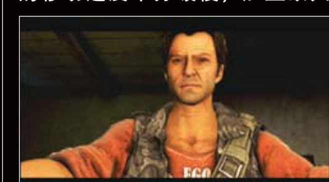


City of Pain

Noore 来电要求 Ajay 与他见面，来到竞技场找到 Noore，因对亲人的思念而歇斯底里的她要求 Ajay 将 Paul 解决掉以此救出她的家人。来到任务地点，在这里玩家需要偷偷地潜入目标卡车的车厢，这一部分的潜入并不算难，绕过卡车车头的敌兵来到车厢后方的房屋，杀掉必经之路的敌人就能成功进入卡车。随后镜头一转，玩家会来到 Paul 所在的大本营，接下来玩家全程都需要潜入，无论是被敌人发现、听到枪声或是敌人的尸体被看到都会触发警报而导致任务失败，因此玩家不仅要合理选择前进的路线，并且还要在杀敌后注意隐匿好敌人的尸体。

根据玩家选择分歧路线的不同，任务内容会有一定的不同，Sabal 路线的任务是救出被囚禁的 3 名人质，而 Amita 路线的任务则是对 3 处刑讯室进行拍照工作以此揭露 Pagan 的罪证。两个任务的内容大同小异，关键仍然是在于如何进行潜入，玩家在行进过程中始终遵循的原则是复数敌人躲避处理，单个敌人扔石头后暗杀，能利用钩爪到达房顶移动的位置尽量在房顶上移动，只要注意以上几点，完成这几个目标也并非难事。

无论选择哪一条路线，在完成目标后玩家都需要潜入 Paul 所在的建筑，在通往 Paul 所在建筑的必经之路上，有大约 4 名敌人扎堆在中间，但只要隐匿在左侧的通道处投掷石头，一次性吸引所有人扭头就能从楼梯边缘溜进去。爬到目标建筑 2 层的一个窗口跳到内部，救出里头的人质后触发剧情，剧情中 Paul 一边做着十恶不赦的坏事，却一边在电话这边装作好爸爸的模样与女儿在通话，但他并没有想到 Ajay 突然对他发起突击。剧情过后，玩家的任务就是将倒地的 Paul 按 R3 键拾起，然后将他运到任务起点的车辆后背箱中，由于运送过程的移动速度十分缓慢，加上敌人



又分布在必经之路上，玩家很难像原来一样无声潜入离开，战斗可以说是无可避免，但在运送过程中玩家只能使用单手武器，杀伤力并不理想，玩家大可将 Paul 先扔在一旁，用强力武器杀出一条血路后再抱起 Paul 轻松离开。

当玩家驾车返回时，从 Paul 口中可以知道 Noore 的亲人早就被他杀害，而寄给 Noore 的所谓信件都是由他伪造的，可见其手段之卑劣。将他送回到目的地后，等待他的正是反抗军的审判，至此本任务也随之结束。

分歧任务

Basic Chemistry/Advanced Chemistry

来到地图黄金之路标记上触发这个任务，这是又一个分歧任务，自从玩家上一次在茶叶工场破坏了 Pagan 部队的鸦片计划后，他们将阵地转移到了一处砖厂之内，Sabal 与 Amita 因此再次发生争论，Sabal 依旧认为鸦片是害人的东西，需要将工厂彻底摧毁，而 Amita 则坚持合理利用鸦片能够为反抗军带来物质基础。选择支持 Sabal 会触发任务“Basic Chemistry”，支持 Amita 则会触发任务“Advanced Chemistry”。无论选择哪一条路线，都需要先与反抗军的小队长会面。

Sabal 路线

Sabal 路线相对简单，由于目标是需要摧毁工厂，因此玩家可以不顾一切地杀进去，直接骑乘场景中大象在场景中大杀特杀并炸毁 5 个绞盘，利用房顶的迫击炮炸毁绞盘是不错的选择。完成绞盘的破坏后，用迫击炮对准中央的烟囱将其破坏，最后进入工厂的内部安置 3 个炸弹即可。完成这个任务后，黄金之路会由 Sabal 所领导，后续任务的内容会有一定的差别。

Amita 路线

在到达该处后，玩家可以得知这个作坊由 3 个发电机控制着排气系统，如果关闭这些排气系统，那么作坊内的敌人就会被迫从作坊内离开，这些发电机一共有 3 个，所在位置都有明显的标记，很容易找到。关闭所有 3 个发电机后，接下来的任务是进入作坊之内杀死领头制作鸦片的化学家叛徒，但在进入作坊后 Ajay 会因摄入鸦片的影响，使得场景变得光怪陆离，但前进的路是惟一的，因此沿路前进即可。进入到化学家所在的房间后，按照指示开枪将他杀死，但由于摄入过多的鸦片，Ajay 会出现幻觉，其后化学家会不断地出现，玩家需要一直杀死这些化学家直到触发剧情离开房间，最后原路返回，回到室外就能完成任务。完成这个任务后，黄金之路会由 Amita 所领导，后续任务的内容会有一定的差别。



Shoot the Messenger

来到黄金之路标记点处触发任务，Sabal 与 Amita 果不其然在为砖厂一事发生了争吵，但至少在一点上两人达成了共识，那就是杀死 Noore，虽然 Ajay 认为 Noore 只是受 Pagan 所迫，但两人认为这不足以抵消她为 Pagan 干活带来的罪恶，Ajay 也因此陷入了两难之中。快速传送到竞技场，可以发现不能从人满为患的竞技场正门进入，这时往右侧观察，在一个摊位旁边的报纸往上看可以发现一个钩爪攀爬点，发射钩爪到达上方，再依次经过两个攀爬点摆荡到目标位置即可从暗门进入内部。在内部一路潜入到有 2 名敌人看守的控制室内，干掉敌人后，将一旁的控制器悉数按下，让各种野兽进入竞技场内捣乱，然后让野兽累计干掉 9 名敌人即可。随后，Noore 会派出部队寻找捣乱者，不过战斗难度很低，惟一需要注意的就是在兽栏场景战斗时注意不要破坏牢笼让野兽出来，否则会徒增战斗难度。

在推开尽头的门后，玩家可以决定是否开枪射杀这位为 Pagan 控制着南方领地的傀儡，但稍作等待后，会自动触发剧情，剧情中 Ajay 告知 Noore 她的家人在多年前就早已死去，Noore 知道一切之后精神随即崩塌，而她也选择了自杀来补偿自己多年来的罪孽。



Free Willis

名为 Willis 的男子来电后出现的任务，随后来到地图上的“W”标记处触发任务，从谈话间了解到他希望 Ajay 到飞机场协助他对付 Pagan 的军队，他给出的理由很简单，那就是他们有着共同的敌人 Pagan。。来到飞机场后，首先玩家需要在不被发现的情况下暗杀场景中的 6 个狙击手，以此保证 Willis 的飞机能够顺利降落，这些狙击手分布在场景中的各个制高点，虽然要求是不被发现，但就算玩家直接用狙击枪从远处猎杀，敌人听见枪声后也指挥陷入迷惑状态而不会拉响警报，只有敌人真正确认玩家所在位置才会算作任务失败，因此只要注意一边隐藏自己的位置一边将狙击手逐个狙杀即可，如果玩家这个时候没有狙击枪，可以通过暗杀左侧建筑上的其中一名狙击手后拾取获得。

杀死所有狙击手后，Wiilis 会要求 Ajay 来到目标建筑的顶部掩护他与 Pagan 军队的谈判，但一下子谈判就会破裂，等 Willis 发出信号后，需要用此处的狙击枪射杀领头的敌人，否则 Willis 会被射杀。接下来玩家需要保证 Willis 不被敌人杀死，虽然可以继续在该处用狙击枪掩护，但实际上这样做效率很低，玩家大可以直接滑索到达 Willis 身边，为他射杀靠近他的所有敌人。在最后阶段，敌人会派出武装直升机，仅凭手上的武器很难对付，这时建议玩家走到刚才掩护 Willis 的建筑的西侧，这里有一座机枪塔，利用这个机枪塔等待直升机靠近，一下子就能将其破坏。最后再将增援的敌人全灭就可以到达木屋触发剧情。询问之下，Willis 原来是来自 CIA 的特工，但当 Ajay 还没来得及追问，他就告诉 Ajay 关于杀害他父亲的凶手的资料就在即将起飞的飞机上，并塞给 Ajay 一个翼装飞行包，恢复操作后马上驾驶一旁的车辆紧追飞机之后，然后按 L3 键打开飞行包，在靠近飞机尾翼时按下 × 键触发抢夺资料的剧情，在将飞机炸掉后的下落过程中，玩家需要再次按下 L3 键打开飞行包并在接近地面时按 × 键方可完好落地。但是，这份 Ajay 用生命夺回来的资料根本没有记载什么实质性的内容，Willis 告诉 Ajay，只要 Ajay 帮他干活，他就能获得更多的资料，而干活的内容就是扳倒 Pagan Min，并表示黄金之路仅仅用小打小闹的游击战对抗 Pagan 是无法成功的，无论如何，至少两人的利益立场在根本上是一致的。



Kill or Be Killed

快速传送回到地图上“W”标记的飞机场找到 Willis，Willis 向 Ajay 透露他早在多年前就曾经招募过他的父亲，当时他的父亲仍然是为 Pagan Min 效忠，直到 Pagan 露出了他的真面目，而两人的对话也就此打住。

Willis 决定首先要从 Pagan 的副手、名为 Yuma 的女子身上入手，而玩家接下来的目标就是从摧毁 Yuma 辖下的一片领地。在到达任务地点的雪山后，玩家的任务是寻找这个区域的头领并将他杀死，然后拍照发送给 Willis，这些头领与一般士兵外观上的区别是衣服的帽子以及肩部都是红色的布料，而如果玩家用相机标记，这些头领会显示为一个黄色的倒三角。玩家在寻找头领的过程中可以选择潜入寻找，或是直接鸣枪让敌人主动靠近，这也是本关比较截然不同的两种玩法，玩家可以根据喜好自行选择。

杀死第一名队长并完成拍照后，来到标记地点附近的房顶向上方的钩爪攀爬点发射钩爪到达上方，会来到第二个区域，这片区域的队长位于地图最东侧的建筑二层，将他杀死后搜刮他的尸体会获得一把钥匙，获得钥匙后直接跑到这座建筑一层带有标记的门进入即可。进门后是一个山洞场景，在这个场景中惟一需要注意的就是来到一个开阔场景时不要被中间的一群敌人发现，悄悄从右侧潜行离开即可，而山洞后半段敌人并不多，即使被敌人发现，全速奔跑离开山洞就能轻松摆脱敌人。

离开山洞后来到第三个区域，一开始沿着右侧一路潜行杀敌直到来到对面带有黄色标记的位置，这时最后的任务要求会改变成杀死区域内的所有敌人，这里需要特别注意的是操控炮塔的队长级敌人，建议拾取此前一路上的射手敌人掉落的狙击枪对付。全灭敌人后任务随之结束，在最后阶段玩家会以空中落下的方式结束任务，在着地之前别忘记按 × 键打开降落伞哦！

Death from Above

快速传送回到地图上“W”标记的飞机场找 Willis 触发他的最后一个任务，在任务开始前，从 Willis 的只言片语中 Ajay 了解到一些真相，实际上他的父亲出于某种原因曾经试图杀死他的母亲，因为他的母亲想要远离一切，无论是 Kyrat 还是黄金之路，而且当时她在 Pagan 阵营当间谍时，似乎也对 Pagan 动了情愫，而他的父亲也是 Willis 眼中惟一一个不是混蛋的爱国者。恢复操作后，从悬崖边缘跳下并开启飞行装降落在目标地点，这里的任务依然是杀死 Yuma 手下的一个区域队长，但与之前不同的是，在这里玩家必须要用刀来杀死这一名队长以达到警示作用，而用刀杀死并不只限定于近战或是暗杀，飞刀这种投掷武器也能完成这个任务。在杀死这名位于区域内最西侧平台上的队长后，拍照发送给 Willis 即可跳崖离开。跳下悬崖后，玩家需要进行一大段的翼装飞行移动，玩家需要往下推左摇杆保持在一定的高度上完成飞行，在通过两条吊桥遇到直升机后选择左侧的路线，并且在

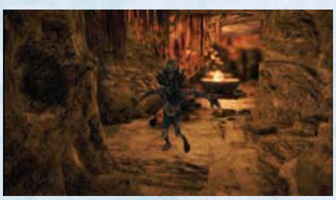
雪崩发生后降低高度穿越一个小山洞即可。在成功降落后，Willis露出了他的真面目，原来他一直为Pagan办事，而他让Ajay所做的一切都是为了洗清Pagan对美国的潜在危险倾向，使美国不再干涉Kyrat的事，一切就正如他所说的，每一名爱国者都是一个混蛋。就这样，Ajay被Pagan与Yuma活捉，并被安置在一个位于极地之上的恐怖牢笼中。



Don't Look Down

当Ajay醒来后他陷入了奇怪的幻觉之中，恢复操作后往左侧走，可以看到一名男子从悬崖一跃而下，同时任务内容更新为制作一个钩爪，在这个悬崖的边缘往左走，会进入一个迷宫之中，同时此前在香格里拉幻觉中出现的恶魔敌人会再次出现，由于玩家手无寸铁，因此遇到敌人是只能逃走，在这个迷宫中，玩家需要寻找的是一个祭坛上插在男子尸体上的撬棍，一开始其所在位置不会标记在地图上，玩家只要在迷宫中停留一会儿，其所在位置就会出现。获得撬棍后回到牢房区域，进入另一侧的迷宫之中，这次需要寻找的是钩爪的另一个部件绳索，绳索所在的位置在一名赤裸上身被吊起的男子身上，并不难发现。取得全部两个部件后就能完成钩爪的制作，这时回到男子跳崖的位置，沿地上的攀爬点用钩爪往下移动，随后的一大段流程无非就是寻找周围的钩爪进行摆荡、升降等移动，相信玩家到现在已经相当熟悉。在恶魔出现割断钩爪绳索的剧情过后，Ajay会从囚犯集中营中醒来，这里的敌人都是身穿装甲的重型敌人，由于手上没有任何武器，因此潜入可以说是最好的选择，值得一提的是，在遇到第一名敌人时有一名男子被捆绑在一旁，只要引开重甲兵上前调查男子，可以拔出男子胸口的飞刀，用飞刀近距离杀死沿路的普通敌人后就能获得武器摆脱被动状态，但笔者还是推荐以潜行来完成。最后阶段会有多名敌人守在一个关口处，在这里玩家不妨放手一搏直接往前冲，因为终点就在前方的斜坡。

最终，虽然Ajay在逃脱时难敌自然的力量倒在了雪地之上，所幸的是他最终被黄金之路安全救出。



A Key to the North

在地图上的“A”点可以接到这个任务，根据Amita所述，在反抗军的努力下，南方的解放工作已经有了显著的成效，但是由于一座通往北方的堡垒阻隔，北方的解放进程仍然停滞不前，攻破这个堡垒最大的障碍在于它那无坚不摧的防爆墙，任何炸药都无法撼动，而这一次Amita决定利用一辆装满化学药品的车辆，攻陷这通往北方的咽喉。根据当前黄金之路领导人的不同，任务一开始的进程会有细微的差异。

如果掌权的是Amita，那么到达目标地点后，玩家需要拦截过路的目标车辆，比较推荐的方法是在等待目标车辆来临之前，利用场景中的2台汽车将道路堵住，这样敌人就会难以继续前进，这时瞄准目标车辆上的司机将其射杀，然后利用一开始布置的其中一台汽车尾部的油桶将前方护卫的车辆炸掉，以此孤立目标车辆再将其一举夺下，如果无法顺利抢下目标车辆，那么目标车辆会开始逃离，这时玩家必须驾驶车辆追击，如果玩家拥有车辆击倒的技能，可以在靠近实施这个动作抢下车辆，即使玩家无法靠近车辆，车辆也会最终在一处村庄中停下，杀死所有敌人后驾车离开即可。如果掌权的是Sabal，初期的任务目标同样是抢夺目标车辆，只是目标车辆不再是移动的目标，取而代之的是前往抢夺车辆的路上会有不少敌人的阻挡，但这不会对玩家造成太大的困扰。

取得汽车后，驾驶车辆来到目标地点在要破坏的墙壁前停下，这时玩家需要将目标车辆破坏，投掷一枚手雷是最直接了当的方法，随着车辆的爆炸，阻碍反抗军的墙壁也会被摧毁，这时进入内部杀死全部敌人后，会得知Pagan的亲卫队正前来支援的消息，相比普通敌人，亲卫队的行动更有组织性，而且装备也更加精良，因此不容小觑。调查目标建筑2楼的广播机会触发敌人来袭，对付这批敌人最好的方法就是利用这座建筑一旁的迫击炮，由于敌人全部都是从东侧的大门袭来，利用迫击炮的轰炸可以轻松将他们一网打尽。全灭敌人后与前来增援的反抗军成员对话即可完成任务。



Truth and Justice

来到黄金之路标记触发任务，既然打开了通往北方的大门，现在的首要任务就是与北方的反抗军重新会合，接下来玩家需要前往北方反抗军的基地Utkarsh，在北方移动的路上玩家可以发现路上的敌人都已经换成了Pagan的亲卫队，他们比之前在南方看见的敌人装备精良，因此战斗时要格外留心。

来到Utkarsh后触发与反抗军会面的剧情，但让人意想不到的是Pagan居然也来到了这个地方，在偷听的过程中，Pagan明显怀疑这对夫妻藏匿着反抗军，同时美名曰对他们作出保护以维护他们的名声，实际上则是将他们屠杀，目睹这一切的Ajay认为这是杀死Pagan的最好机会。接下来，玩家需要驾驶飞行器追击地面上Pagan所在的车辆，同时在追击的过程中需要躲避来自敌人的攻击，但在飞行器上要在追击Pagan的同时杀死他难度很高，只有在好运时投掷手雷有可能命中，因此玩家只需要集中精力追击，当Pagan移动一定距离后他会在一座村庄停下，这时再降落慢慢将他猎杀即可。

在玩家杀死眼前Pagan的同时，无线电的另一头却发来了真正Pagan的声音，原来刚才玩家杀死的只是他的替身罢了……



Payback

来到黄金之路标记触发任务，进入帐篷后众人正在观看 Pagan 的演讲直播，在演讲中，Pagan 向世人昭示了他仍然生还，同时他在演讲中“歌颂”了 Yuma 为他作出的贡献，并欢迎想要对抗他的人试试挑战 Yuma，但明眼人一看就知道，Pagan 此举是想要借他人之手除掉沉迷于古老魔法力量的 Yuma。

来到目标地点的山洞内，调查放满蜡烛的桌子上的纸张后，会触发被 Yuma 迷魂的剧情，随后玩家沿路前行，来到尽头时用构筑爬到上方，会来到一个被大量 Hunter 敌人把守的地方，在这里玩家的武器会只剩下一把弓箭，但对付这里的敌人已经绰绰有余，全灭敌人后来到前方的铁门前，射击门另外一侧的容器即可炸毁铁门继续前进。之后一大段的路程中，利用钩爪移动的技巧继续前行，由于各个攀爬点的位置都比较明显，注意观察其所在位置并抛出钩爪就能找到前进的路。

在一间房间内触发遇见 Yuma 的剧情后，玩家需要用弓箭对抗一种赤裸上身并带有白色纹身的敌人，这里的要求很特别，首先玩家要用弓箭射杀这种敌人，然后再用近战击倒这种敌人，如此反复 3 次即可结束战斗。当 Ajay 从幻觉中回过神来后，眼前的 Yuma 以及他的手下已经死在了 Ajay 之手。

最终分歧

来到黄金之路标记找到 Bhadra，这位在 Kyrat 传统信仰中被称为 Tarun Matata 的少女十分的烦恼，原因是 Amita 与 Sabal 的政见始终不合，这一次矛盾的焦点在于名为 Jelendu 的神庙，Amita 认为应当将其摧毁，以此象征着 Kyrat 女性地位的解放，而 Sabal 则认为应该保护神庙，延续 Kyrat 的传统风俗。在进行选择前，玩家需要知道这是游戏中最后一个分歧任务，选择任意一方后，会影响接下来 3 个任务的走向，而且玩家所选之人将会最终领导 Kyrat，这也会导致结局有一定的差别，而玩家也无需过分纠结，选择自己认为正确的路线即可。

Sabal 路线：Cease and Desist

在 Sabal 的眼中，Jelendu 神庙对 Kyrat 有着极重要的意义，他决心保卫神庙并拥护 Bhadra 称为 Tarun Matata，以此激励 Kyrat 的人们。接受任务后，从悬崖滑索而下，驾驶河边的气垫船来到被重兵把守的神庙，玩家的第一个任务就是解除位于神庙二楼以及地下一楼的两个炸弹，虽然敌人很多，但解除炸弹后就能激活 Check Point，因此玩家大可以不理会敌人放手一搏。解除两个炸弹并全灭敌人后，会有敌兵先后从西东两侧袭来，当敌人从西侧来袭时，利用神庙三楼的机枪塔可以阻止他们的登陆，但仍然要注意不要和气垫船上的机枪手硬碰，一旦没有体力就离开机枪塔恢复后再进行射击。当敌人从东侧来袭时，则利用神庙三楼另一侧的榴弹发射器，这个榴弹发射器威力很强，只要命中敌人的船只就是秒杀，但是要注意射击时需要一定的预判才能击中敌人。最后敌人会从西侧再次来袭，并且会有武装直升机运送士兵降落，当视野中出现直升机时优先用三楼的机枪塔扫射其驾驶舱，否则直升机上的机枪会对玩家造成极大的压力。全灭敌人后，Jelendu 神庙也因此得以保存下来。



Sabal 路线：Take Cover

在神庙一旁的“S”标记触发任务，所谓一波未平，一波又起，这头 Ajay 才刚保存了神庙的完好，随即就传来了 Utkarsh 受到袭击的消息，接下来玩家需要在指定时间内赶到 Utkarsh，直接驾驶停靠在岸边的海陆两用气垫船前往是最好的选择，而在路上会有很多敌人挡道，无视他们直奔终点即可。来到 Utkarsh 与目标地点的居民对话后战斗一触即发，这里共有 3 波的战斗，每一波战斗基本流程是大量敌人从某个方向来袭，然后杀死一定数量的敌人后，会触发敌人即将进行轰炸的警报，在轰炸发生前地图上会标记出可以躲避轰炸的地点，利用蹲姿进入内部等待轰炸结束，重复以上流程 3 次即可。村庄中有不少位置都有弹药箱的补给，时刻保证子弹充足是战斗的关键，敌人配置中比较棘手的无非就是重甲机枪兵 / 喷火兵，遇到这两种敌人时没有必要与其正面交锋，由于他们移动速度十分缓慢，在看到他们后在其行进路线上放置一个地雷就能一击将他们秒杀，另外，战斗中还会有一架武装直升机出现，但由于场地中子弹补给十分充足，在确认周围没有危险时可以连续扫射将其击落。



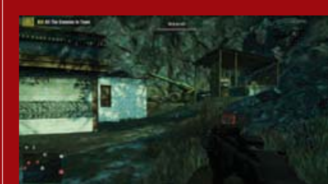
Amita 路线：Culture Wars

为了表明重建新 Kyrat 的决心，Amita 决定摧毁 Jelendu 神庙，利用滑索到达下方，再驾驶气垫船到达目标地点的 Jelendu 神庙，在进入神庙区域后，玩家首先需要做的就是从神庙的中心前往地下与反抗军会合，在与反抗军会合后，取得一旁的炸弹，然后在神庙内两个标记的地点安装炸弹。完成炸弹的安装工作后，玩家需要在 1 分钟内登上河边的目标船只离开，离开的过程中用船上的机枪塔护卫船只直至到达终点即可。

Amita 路线：The Valley of Death

在地图“A”点接到任务，由于神庙被摧毁，Bhadra 这位年幼的女孩不再需要背负成为 Tarun Matata 的重担，但眼下的问题是 Pagan 的部队正用高射炮攻击 Utkarsh，因此当务之急是摧毁这些高射炮使 Utkarsh 免受伤害。

来到目标地点后，首先玩家要清空地图上的所有敌人，这里的地形比较复杂，因此也提供了很多天然的障碍物帮助战斗，注意恢复将敌人逐个击破即可。全灭敌人后，Amita 会派出爆破队帮助 Ajay 摧毁高射炮，这时来到目标的榴弹发射器处，对准一辆又一辆驶来的汽车发射榴弹即可，但必须注意一点瞄准的提前量才能准确命中。在爆破队安置炸弹的过程中，玩家的任务就是保证爆破队免受敌人的骚扰，因此战斗与一开始的部分大同小异。摧毁最后一门高射炮的瞬间任务也会随之完成。



To Reap What You Sow

无论之前选择的路线是什么，在完成前面2个任务后，前往地图上的“A”或“S”接到这个任务，在任务中Amita/Sabal会认为对方必须死才能真正让大业一统，接下来前往目的地找到Amita/Sabal，在剧情中玩家会举枪指向目标，但在这里并不需要真的按下扳机杀死对方，等待数秒后对方就会离开，从此退出这一场权力的斗争。

Ashes to Ashes

在黄金之路标记与反抗军大部队会合后，随即跟随车队开始进攻Pagan Min下属的一处军事要塞，一开始的进攻部分与先前的大多数战斗无异，只要注意优先解决操控机枪塔的敌人即可，在前进的路上会被一扇蓝色木门阻挡去路，这时只要从门左侧的石头攀爬到上方就能到达另一侧，全灭这一侧的敌人后，会被又一扇木门所阻隔，这里玩家则需要用停靠在斜坡上的汽车上的榴弹炮将门强制轰开。进入之后，任务目标会转变成占领3个区域，占领的方法与大多数主视角射击游戏网战中的抢点模式类似，只要站在区域之内进度条就会上涨，由于只有将所有3点全部占领后才会有Checkpoint，因此建议玩家在占领这些区域的时候找一些相对安全的室内场景来躲避炮火。

完成所有3点的占领后，这时玩家需要来到顶部操控机枪塔抵御来袭的敌人，但是这门机枪塔充其量只能瞄准驶来的车辆，对付单体步兵时效果并不理想，因此玩家要时刻注意身后是否有突破的敌人，或是提前在他们必经之路的楼梯上布置地雷，另外在用机枪塔瞄准下方时，当看见地面有直升机的影子后记得马上将机枪塔的枪头对准直升机，否则会被直升机瞬间秒杀。全灭敌人后，玩家最后一个任务是摧毁此处的Pagan Min纯金雕像，在雕像后方的木箱上可以找到火箭发射器，对准其发射一炮即可。

Epilogues

来到目标指示的地点“The Royal Palace”，在建筑内Ajay终于直接Pagan Min，对话过后，Ajay会拔出手枪瞄准Pagan，根据在此处玩家选择的不同，结局的走向也会有所不同。

射杀 Pagan Min

暴君Pagan Min就此死在了Ajay的手上，就这样一切尘埃落定，但Ajay由始至终都未能了解母亲所付托的“Lakshmana”为何物。



放过 Pagan Min

最终，Pagan向Ajay道出了一些鲜为人知的秘密，所谓的“Lakshmana”其实是一个名字，她是Ajay的姐姐，Ajay的父亲出于某种原因杀死了Lakshmana，而他的母亲则因此杀死了他的父亲，而Pagan也坦言，Lakshmana就像自己无恶不作的一个借口，就正如Ajay心底其实也利用母亲的骨灰作为他在Kyrat种种行为的理由。在房间内放置好骨灰瓮后回到室外，这时在直升机上的Pagan决定将Kyrat“交托”给Ajay，而他则从此离开这个地方。

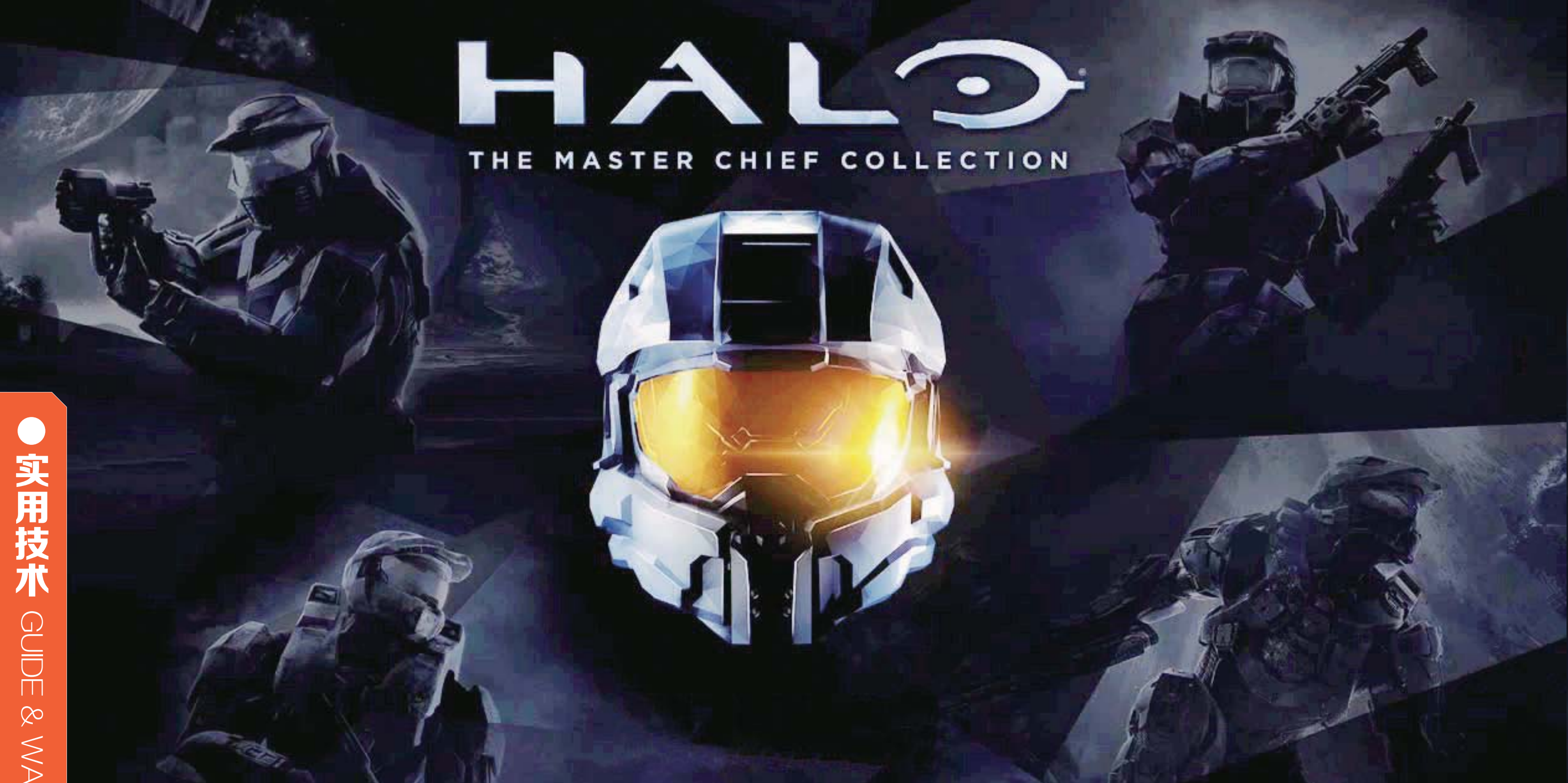
黄金之路结局

根据玩家之前选择拥护的黄金之路领导人不同，最终会有一段隐藏的剧情等待着玩家，但他们的性质都是相同的，如果选择拥护Amita，那么在通关后可以前往村庄Thirtha，会发现她在逮捕之前站在Sabal阵营的人们。如果选择拥护Sabal，则来到此前任务中的Jelendu神庙，会发现Sabal用之前支持Amita的人民在成为Tarun Matata后的Bhadra面前进行“血祭”。总而言之，两人没有一个是好鸟，权力斗争，果然最终苦的都是平民百姓啊！

成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
Master of Kyrat	–/白金	取得其他所有奖杯
Welcome To Kyrat	20G/铜	流程相关，不会遗漏
One Down	50G/银	流程相关，不会遗漏
Two Down	50G/银	流程相关，不会遗漏
Hat–Trick	50G/银	流程相关，不会遗漏
The King Is Dead	100G/金	流程相关，不会遗漏
Deliver Us From Evil	10G/铜	解放12个前哨基地
All Clear	50G/银	解放所有前哨基地
Tread Lightly	20G/铜	在不触发任何警报的情况下解放1座前哨基地
End Transmission	20G/银	解放8座通讯塔
Display Of Fortitude	20G/铜	征服2座要塞
Well–Rounded	20G/铜	完成6个狩猎（Hunting）支线任务
Trigger–Man	15G/铜	完成3个暗杀（Assassination）或以眼还眼（Eye for an Eye）支线任务
No One Left Behind	10G/铜	在人质拯救（Hostage Rescue）支线任务中，累计救出15名人质Gearhead完成3个Kyrat电影（Kyrati Films）支线任务
Defender	15/铜	击退攻击已解放的前哨基地的Pagan复仇军队（Retaliation Party）3次
Robin Hood	15/铜	在3个皇家货物（Royal Cargo）支线任务中，将夺来的卡车送到已解放的前哨基地3次
Hand Of Justice	15/铜	完成3个Pagan之怒支线任务（Pagan's Wrath）
Overdose	10/铜	剧情相关，不会遗漏
Brother In Arms	20/铜	扮演Hurk解放一座前哨基地（合作模式限定）
Defuser	10/铜	完成3个拆弹（Bomb Defusal）支线任务
Changing Lanes	20/银	在车辆的副驾驶座时，对其他车辆实施一次载具击倒（合作模式限定）
Fixer–Upper	20/铜	在Ghale Homestead购买3个设施升级
Exorcist	10/铜	收集/摧毁15个Yalung面具
Rewriting History	40/银	撕毁/烧毁30张政治海报
Caretaker Of Memory	15/铜	收集10封遗失信件
Right Tributes	15/铜	转动10个Mani经轮
The Rarest Game	20/铜	完成3个Kyrat时装周（Kyrat Fashion Week）支线任务
Well Read	10/铜	阅读10张纸条
Quick Learner	10/铜	学习10个技能
Fully Loaded	30/金	学习所有技能
Tricked Out	10/铜	升级5个容器
Dr. Feelgood	10/铜	制作15支针剂
Make It Rain	20/铜	在商店中花费500000货币
Custom–Fitted	15/铜	购买任意武器的所有挂件以及涂装
Tusker	10	骑乘大象时杀死30名敌人
Quad Kill	20/铜	利用一次爆炸同时杀死4名敌人
Misdirection	10/铜	用石头吸引敌人注意力然后返回原地15次
Shutterbug	10/铜	标记25名敌人
Two Birds	10/铜	使用狙击枪一发子弹同时杀死2名敌人
Reign Of Death	10/铜	用迫击炮杀死30名敌人
From A Distance	15/铜	在60米开外用弓箭杀死一名敌人
The Sky Is Falling	15/铜	用Buzzer飞行器施展一次载具击倒
Flame On!	20/铜	用火焰武器杀死50名敌人
Drive–By	15/铜	射杀驾驶车辆的驾驶员25次
The Good Fight	10/铜	业报等级到达2，并在商店中购买佣兵相关升级项目
Like A Bird	10/铜	使用翼装飞行累计移动5000米
Roadkill	10/铜	驾驶车辆撞死25名敌人
The People's Champ	20/银	在竞技场（Arena）支线任务中，竞技场等级到达5
Renaissance Man	20/银	完成任意模式的公开Battles of Kyrat多人游戏1次（Battles of Kyrat多人模式限定）
Community Surprise	20/银	游玩任意的热门地图（Map Browser模式限定）

*除特别标注外，其他成就/奖杯均对应单人模式



《光环2 周年纪念版》战役模式传奇难度攻略

文 绝地战警 编 纱迦 美编 心の永恒

攻略透解 GUIDE THROUGH

在《光环 士官长合集》收录的4部作品中，毫无疑问当属完全重制的2代最为吸引人。作为《光环》系列的第二部作品，《光环2》有着举足轻重的地位，它不仅串联起系列三部曲的剧情，并创造性地设计了现代FPS游戏的基本要素，还通过Xbox LIVE让系列作品的寿命得到了极大的延长。对于老玩家，它是浓墨重彩的回忆；对于新玩家，它是各位通向《光环》庞大世界观的重要枢纽。接下来笔者将为大家献上本作战役模式的传奇难度攻略。

光环 士官长合集	Microsoft	主视角射击
XOne Halo: The Master Chief Collection		美版
2014年11月11日	本地1人，在线1~16人	对应年龄：17岁以上
售价为59.99美元		

游戏系统

游戏操作（通用归复者）

键位	对应功能
RT	右手武器开火
LT	投掷手雷/左手武器开火
RB	近战
LB	开启手电筒/行动隐身衣
RS	移动视角/按下为开启瞄准镜或望远镜
LS	移动/按下为下蹲
十字键↑	开启手电筒/行动隐身衣
十字键←、→	切换手雷种类
X	动作/装填
A	跳跃
B	蹲伏
Y	切换武器/部分武器长按为双持
Menu	开启菜单
View	切换视觉效果/开启多人游戏排行榜

骷髅头系统

骷髅头系统是从2代正式引入的要素，主要功能是收集彩蛋，修改战役模式的游戏参数与效果。除去预订游戏赠送的6个骷髅头以及Swarm骷髅头（12月22日后对所有玩家开放），本作所有骷髅头默认开启，玩家可在进行游戏前设置是否开启。本作骷髅头共33个。

由于本作具有战役分数挑战功能，因此所有骷髅头都分为得分加成骷髅头与非得分加成骷髅头，每个得分加成骷髅头可以获得1.0～1.3倍的计分奖励，非得分加成骷髅头则是1.0倍。此外，圣甲虫枪，羡慕等作弊骷髅头开启时会关闭得分与计时功能，所以得分倍数为0倍，同时也无法解除战役清单相关的成就，请慎重开启。以下是本作的骷髅头名称及其效果，带"*"者为游戏赠送的骷髅头。

骷髅头名称	开启效果	得分倍数
愤怒	敌人射击更加频繁	1.1
刺客	所有敌人永久隐形	1.2
黑眼	只有近战才能使护盾充能	1.1
失明	不显示武器和HUD	1.1
爆炸*	爆炸伤害半径加倍	–
接住	敌人会更频繁投掷手雷	1.1
浓雾	行动雷达消失	1.1
眼罩	自动瞄准失效	1.1
饥荒	AI掉下武器的弹药减半	1.2
幽灵	AI受到攻击后不会退缩	1.0
野猪兽生日派对	野猪兽被爆头后放出礼花并有相当欢乐的叫声	1.0
铁人	单人模式死亡后从关卡初开始，合作死亡后一起回到上一个储存点	1.3
我或许是你老爸	敌人战斗时说的话更多	1.0
劫车	陆上载具要劫持才能登上	1.2
故障	重生时HUD随机消失一个元素	1.0
爆破大师	一人护盾加倍且只能近战，一人没有护盾且弹药无限，杀敌几个后互换（限合作模式）	1.1

© 2014 Microsoft



骷髅头名称	开启效果	得分倍数
神话	敌人的生命值增加	1.2
先知生日派对	在对悲怆先知施展近身攻击时，每打一下都会出现闪电和传奇吉他手Steve Vai弹奏的乐曲	1.0
萧条	弹药消耗加倍	1.2
生气	数秒内不杀死狂暴鬼面兽，他们会爆炸，如果在此之前杀死鬼面兽得分增加	1.0
长跑	护盾一直在消耗，每次杀敌可补充一些	1.2
那实在是...错的	敌人更警觉	1.1
他们回来了	感染虫族尸体从而复活的战斗虫族战斗力大增	1.0
雷雨	敌人的等级上升	1.2
头巾*	弹药无限	0
圣甲虫枪	所有武器有圣甲虫枪的效果，对包括自己在内的生物秒杀，带有爆炸效果	0
羡慕	士官长的头灯换成行动隐身衣	0
成双成对*	同伴被杀后，另一个的杀伤力增加持续一段时间（限合作模式）	–
羽毛*	玩家和敌人近战攻击能将物体打得更远	–
野猪兽葬礼*	野猪兽死亡后会掉落电浆手雷	–
糖果*	使用近战攻击会使敌人掉落手雷	–
卫星	人员和物体的质量大幅减少，可以弹跳得更高更远	1.0
蜂拥而至	猎人更加强大，但是杀死他们的分数会增加	1.0

双持武器系统

只有2代与3代才有的战斗系统，该系统使得游戏玩法更加多样，一定程度上提高了玩家游戏体验的自由度。活用双持武器系统可以帮助玩家减轻攻关压力。玩家可以双持一些轻型武器，这些武器可以是两把一样的，也可以是不同的。比如双持两把冲锋枪，或者一手一把麦格农手枪，一手一把电浆手枪。突击步枪及重型武器无法双持。玩家双持武器时无法投掷手雷，若需要投掷手雷必须扔掉其中一把枪，再进行投掷手雷动作。



劫持系统

对于敌人的载具玩家可以在靠近它时根据提示按键进行劫持。如果是轻型载具则会直接把敌人踢下来抢劫载具，若是重型载具如亡魂号，就需要玩家先进入劫持状态并用近战攻击或投掷手雷杀死里面的乘员，之后才能顺利操纵敌人的载具。需要注意的是劫持状态下玩家并非无敌状态，同时也无法移动，要小心被旁边的敌人乱枪打死，所以要看准时机再进行劫持动作。

敌人种类



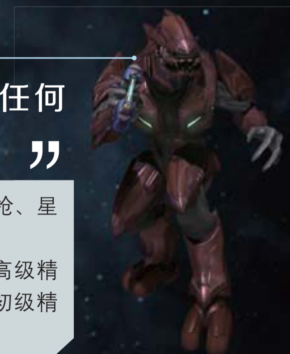
初级精英

“所有走过朝圣之路的人都会找到救赎……即使是死人。”

所用武器：精英电浆步枪、电浆手枪

单位简介：最低级的精英单位，身着蓝色动力盔甲，护甲厚度不高。单个敌人不足畏惧，但是一旦有数量优势一样很难对付。

高级精英



“地位与救赎都值得付出任何代价！”

所用武器：精英电浆步枪、电浆手枪、星盟卡宾枪

单位简介：游戏前期的主要敌人。高级精英单位，身着红色动力盔甲，护甲相比初级精英更加厚实。



特级精英

“以吾之父辈与后世之鲜血起誓，誓死效忠星盟！”

所用武器：精英电浆步枪、能量剑、星盟卡宾枪、燃料炮

单位简介：游戏中最难缠的敌人。特级精英单位，身着白色动力盔甲，护甲厚度是所有精英里最高的。携带行动隐身衣，可随时隐身。

精英游骑兵



“光辉与荣耀指引我们前进”

所用武器：精英电浆步枪、星盟卡宾枪

单位简介：精英特种作战单位，主要被用于零重力或低重力地区的作战行动中，亦可以在普通重力环境下作战。他们的动力盔甲背后装有喷射推进器，因此可以进行短距离飞行，出其不意地攻击敌人，但是相应的就削弱了护甲的防护能力。使用精确射击武器攻击会有较好的效果。



精英荣耀卫士

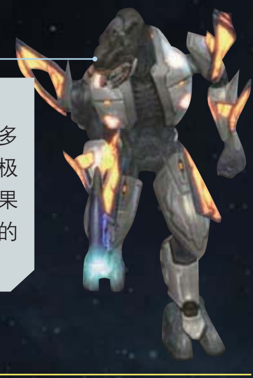
“我们永远都是您的卫士！”

所用武器：精英电浆步枪、能量剑、星盟卡宾枪

单位简介：负责护卫先知的精英，万里挑一的好手。身着橘红色的盔甲，该盔甲不仅用来作战，也是荣誉和地位的象征。游戏中后期的敌人，总的来说不如特级精英难对付，可使用精确射击武器轻松击毙。

终端机 终端机是本作的收集要素，在《光环：战斗进化 周年纪念版》和《光环4》里就被引入，玩家开启终端机后就能观看一段视频，了解光环的世界观。本作的部分终端机内容和《光环5 守护者》的剧情有极大关联，剧情党不容错过！注意本作的终端机内容收录于光环频道中，必须联网才能查看。

精英终极荣耀卫士



所用武器：精英电浆步枪、能量剑

单位简介：拥有更强大作战实力，只有多年的精英荣耀卫士才能够升职成为精英终极荣耀卫士。它们对星盟和先知十分忠诚，如果有必要，它们会为保护星盟和先知献出自己的生命。

精英狂战士



“真正的狂战士会用行动捍卫我们的荣誉，而非仅仅挂在嘴边。”

所用武器：能量剑、精英电浆步枪

单位简介：星盟的高阶精英单位．目前已知比它们高级的阶层仅有精英议员、神风烈士和星盟舰队司令。它们不仅作战能力突出，还拥有出色的指挥能力，所以有时候会被安排在远离战斗的星舰舰长或战地指挥官的职位上。它们在取得这个职位以前经常冲锋在一线，积累大量作战经验，并且击杀了数不清的敌人。

豺狼人



所用武器：电浆手枪、光束步枪、星盟卡宾枪

单位简介：星盟的支援单位，作战中可以扮演狙击手、游骑兵、斥候等角色，可谓十分万金油。斥候一般配备电浆手枪和光束护盾，狙击手配备光束步枪，而游骑兵则配备星盟卡宾枪。注意，传奇难度下豺狼狙击手对玩家是一击必杀的，遇上他们应该优先解决。

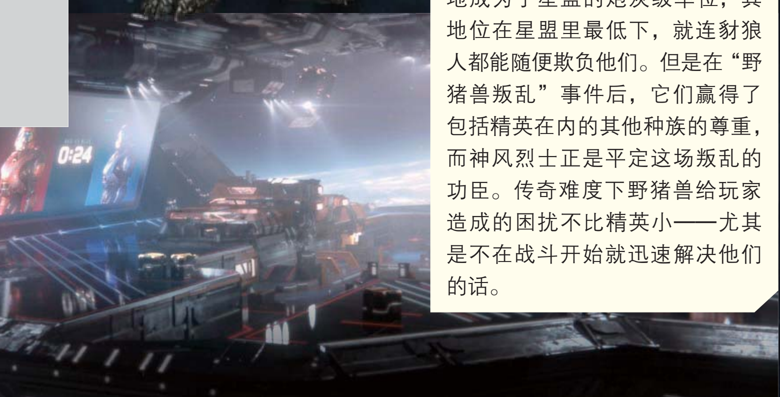
野猪兽



“犹豫的时候就赶紧逃吧！”

所用武器：电浆手枪、针刺步枪、燃料炮

单位简介：强大的繁殖能力和注定无法像精英一样高效作战的身体结构使得野猪兽当仁不让地成为了星盟的炮灰级单位，其地位在星盟里最低下，就连豺狼人都能随便欺负他们。但是在“野猪兽叛乱”事件后，它们赢得了包括精英在内的其他种族的尊重，而神风烈士正是平定这场叛乱的功臣。传奇难度下野猪兽给玩家造成的困扰不比精英小——尤其是不在战斗开始就迅速解决他们的话。



兵蜂

“兵蜂并不是勇敢，而是他们无法感受何谓恐惧。”



所用武器：电浆手枪

单位简介：兵蜂一般成群结队出现，通过人海战术压倒敌人。传奇难度下虽然它们很容易被打死，但如果玩家走位不慎极有可能被四面八方赶来的兵蜂群殴致死。背靠死角或找一个长廊进行攻击是比较理想的作战方式。

猎人

“它们十分恐怖与愤怒，并且喜欢摧毁一切事物。”



所用武器：突击加农炮

单位简介：全身由蠕虫和盔甲构成的恐怖的作战单位，拥有强大的火力与近战能力，一般成双成对（猎人一般都是兄弟）出现。装备有能量护盾。惟一的两处弱点位于头部正面和背面无装甲覆盖的地方，建议玩家有机会的话用光束步枪或狙击步枪攻击背部弱点，两枪一个。

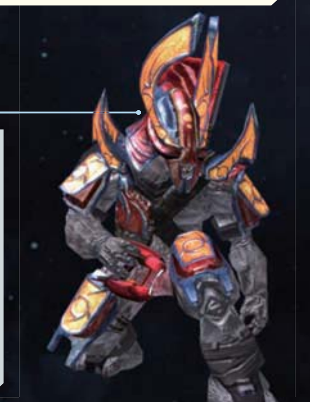
鬼面兽



所用武器：鬼面兽电浆步枪、星盟卡宾枪、鬼面兽榴弹炮、针刺步枪

单位简介：星盟内地位仅次于精英的种族，其族群社会处于野蛮阶段。该种族好斗，易愤怒。玩家若是击杀了它们的小队长或是对它倾泻了大量弹药而没有击倒它们的话就会进入狂暴模式，它们会扔掉手中的武器，凭近战解决玩家——相信我，传奇难度下即使玩家手里有能量剑也不愿意和它们近身作战，因为玩家正面一剑砍不死它们，而它们却可以秒杀玩家。

鬼面兽荣耀卫士



所用武器：针刺步枪、鬼面兽电浆步枪、星盟卡宾枪

单位简介：先知为了惩罚精英一族将荣耀卫士一职交给了鬼面兽一族，但是仍然有一部分精英荣耀卫士没有被免职。鬼面兽荣耀卫士相比起精英虽然作战能力不行，但是传奇难度下一样能给玩家造成重大麻烦。

计分系统 计分系统是用来记录玩家战役模式中的表现并进行评判的系统，主要分为分数和时间两个要素。每一关都有指定该关卡达成时间和达成分数，如果玩家满足这些条件将会解锁相应的成就。玩家可以在游戏开始前设置是否开启显示实时时间或分数。

虫族（母体形态）



所用武器：感染型虫族

单位简介：虫族拓展势力的主要力量，通过感染型虫族寄生感染宿主，无论死活，并将宿主转化为虫族战斗型。玩家靠近或杀死它们时会自爆并释放出大量感染型虫族，感染型虫族也会对玩家进行攻击。建议玩家遇见了该类型虫族不要攻击，直接绕过去，它们速度迟缓跟不上玩家的步伐。

虫族（战斗型）



所用武器：除重型武器外均可以使用

单位简介：感染型虫族通过感染活人或者尸体控制该生物的身体从而产生的虫族，也是虫族的主要战斗力量。战斗形态均为人类、精英和鬼面兽的变异，野猪兽、豺狼和兵蜂则可能因为其本身条件的欠缺与缺少战斗能力等原因，被变异为稍低等的母体形态。可以操作武器与载具，但它们的射击精准度和操作水平相当糟糕。战斗形态的虫族非常具有攻击性，但是缺乏足够的战术素养，即便如此数量庞大的它们也能轻松解决大量敌人。

圣堂防卫者



所用武器：圣堂光束步枪

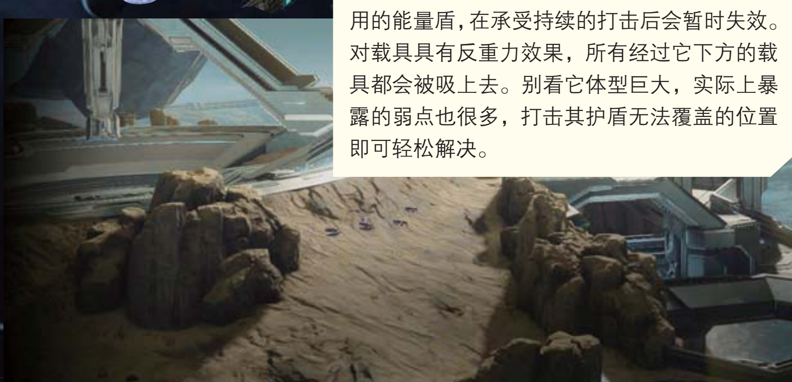
单位简介：先行者在光环上建造的浮空机械卫兵的基本形态，是环带的主要守卫力量，主要负责压制虫族。分为初级圣堂防卫者和高级圣堂防卫者，其主要区别在于发射的圣堂光束颜色以及装甲颜色。初级圣堂防卫者发射橙色圣堂光束，而高级圣堂防卫者则是蓝色。高级圣堂防卫者的装甲更厚，更难以对付。

执法者



所用武器：自动针刺弹

单位简介：大型先行者防御单位。它们是为了防止大规模的虫族爆发而制造，体积巨大，正前方有能量护盾保护，类似星盟豺狼人所使用的能量盾，在承受持续的打击后会暂时失效。对载具具有反重力效果，所有经过它下方的载具都会被吸上去。别看它体型巨大，实际上暴露的弱点也很多，打击其护盾无法覆盖的位置即可轻松解决。



载具种类

以下仅列出可搭乘载具。



M12疣猪号轻型侦察车

搭载人数：3人

搭载武器：M41/46对空机枪 ×1或M68电磁炮 ×1

载具简介：UNSC主力侦查载具，具有良好的越野功能。后座可搭载对空机枪或电磁炮，其中电磁炮的火力强大，射速慢，主要用于反制载具。



M808B“天蝎号”主战坦克

搭载人数：1人（坦克可以搭载4名NPC）

搭载武器：M512 90mm高初速滑膛炮 ×1、M247T 7.62mm同轴机枪 ×1

载具简介：UNSC地面主力战斗载具，机动与火力结合的产物。对于大多数敌方载具能够做到一击必杀，对于星盟的亡魂号视命中部位2~3发即可摧毁。部分“天蝎号”搭载了105mm口径火炮。由于火炮弹丸初速高的缘故，即使是飞在天上的妖姬号等空中载具，“天蝎号”也能够轻松打下来。

幽灵号侦察车



搭载人数：1人

搭载武器：能量加农炮 ×2

载具简介：星盟主力侦查载具，护甲较薄，有一定自卫能力。其拥有的加速功能，可以撞死拦路的敌人，或使用来快速通过敌占区。

死神号步兵战车



搭载人数：4人

搭载武器：轻型电浆加农炮 ×1

载具简介：星盟的支援作战载具，地位类似于UNSC的疣猪号，装甲较幽灵号更厚，火力也更强大。此外还有良好的加速功能，如果没有幽灵号，用死神号快速冲过敌占区也是可行的。

经典与重制 本作同《光环 战斗进化 周年纪念版》一样有经典画面和重制画面，玩家可以随时在游戏中按View键实现十年前和十年后的两种画面的切换，体验时光的沧桑巨变……画面切换实现无缝对接，不需要任何延迟即可切换，即便是在过场动画中也可以在两种画面之间切换。

暗影号运输车



搭载人数：2 人
搭载武器：中型电浆加农炮 ×1
载具简介：星盟的运输车辆，主要负责运输步兵与轻型载具。一辆暗影号可以运输 8 名步兵和一辆幽灵号，车顶设有中型电浆加农炮用以自卫，行驶速度较慢。

亡魂号自行迫击炮



搭载人数：1 人
搭载武器：35mm 电浆迫击炮 ×1、自动电浆机枪 ×2
载具简介：星盟的地面主力战斗载具，火力相当强大，其迫击炮落点范围内 20 米的一切物体都会被蒸发，缺点是炮弹射速慢，飞行速度慢。由于没有全向炮塔，需要转动车体以改变射界，玩家可以加以利用绕至其背后摧毁它。

妖姬号战机



搭载人数：1 人
搭载武器：能量加农炮 ×2、燃料炮 ×2
载具简介：星盟的大气层内主力战机，机动性能优越，对地攻击能力卓越，但是防护较弱。按 A 键 + 扳动 LS 键可以向指定方向做出翻滚动作。

传奇难度作战技巧

武器性能

《光环》里的每一把武器都有其特点与作用，并不是一把枪可以一路突突突到底的，根据局势灵活判断自己该使用哪种武器才能使得玩家的作战效率和存活率最大化，下面为大家列出各个武器的性能，方便玩家制定战略。

UNSC武器

武器名称	弹夹子弹数(发)	最大带弹量(发)	精确瞄准*	一枪爆头*	双持	开火模式	备注
M6C麦格农手枪	12	48	×	√	√	半自动	——
M7轻机枪	60	180（双持时为360）	×	×	√	自动	——
BR55HB攻击步枪	36	108	√	√	×	三连发	——
S2 AM狙击步枪	4	20	√	√	×	半自动	——
M90战术霰弹枪	12	36	×	×	×	单发	——
M9 SSM火箭筒	2	4	√	×	×	半自动	瞄准载具或炮塔时长按可以锁定目标

星盟武器

武器名称	弹夹子弹数(发)	最大带弹量(发)	精确瞄准*	一枪爆头*	双持	开火模式	备注
电浆手枪	100	——	×	×	√	半自动	长按开火键可以蓄力攻击，能够一枪破掉精英或鬼面兽的护甲。
精英电浆步枪	100	——	×	×	√	自动	射速较鬼面兽电浆步枪慢，但是过热速度也慢，子弹呈蓝色。
鬼面兽电浆步枪	100	——	×	×	√	自动	射速比精英电浆步枪快，但是过热速度也快，子弹呈橙红色。
星盟卡宾枪	18	72	√	√	×	半自动	——
光束步枪	100	——	√	√	×	半自动	可连续开2枪，之后会强制过热。建议玩家有节奏地射击，保证较高射速的同时避免过热。
能量剑	100	——	×	×	×	近战	对低级敌人秒杀，传奇难度下对精英、鬼面兽等正面攻击多数时候无法做到秒杀。
燃料炮	5	15	√	×	×	半自动	三发带走一个猎人的大杀器，缺点是炮弹飞行速度慢。
针刺步枪	30	90（双持时为180）	×	×	√	自动	子弹具有跟踪功能，对于无护甲或破甲的单位，积累5枚针刺就会将其炸死。
鬼面榴弹炮	4	12	×	×	×	半自动	——

先行者武器

武器名称	弹夹子弹数(发)	最大带弹量(发)	精确瞄准*	一枪爆头*	双持	开火模式	备注
圣堂光束步枪	100	——	×	×	×	自动	威力随攻击时间增加而增加。

实用心得

1. 能跑就跑，不要恋战，尤其是在三方混战的时候。这样既节省弹药又不容易卡关，何乐不为？

2. 清楚两种手雷的功能，对付精英、鬼面兽等敌人时应选用电浆手雷黏在其身上，保证一击必杀；而对付成群结队的野猪兽、豺狼人等则建议使用破片手雷，保证杀伤范围。当然玩家不可完全照搬理论，实战中还需灵活判断使用哪种手雷。

3. 所有无护甲或被破甲的敌人都可以被爆头（BOSS 除外），玩家应多使用精确瞄准武器进行打击。建议手里时刻留一把精确瞄准武器。

4. 一只手持电浆手枪，一只手持麦格农手枪是非常有效的战斗方式，尤其是对付精英及鬼面兽一类的敌人——先用电浆手枪蓄力攻击破甲，再用麦格农手枪爆头，简单粗暴！长时间单手手持电浆手枪蓄力找不到敌人，而又不想浪费能量的话按 Y 切换其他武器即可。



光环频道 光环频道是微软为本作打造的专用APP，免费下载。玩家可以在光环频道中看到如山如海的HALO相关资讯，包括《光环 夜幕降临》电视剧集、对战地图分析、音乐MV，此外还有知识问答等趣味内容。此APP需要联网才能使用。

5. 遇上敌人的混合部队时优先解决野猪兽等低级敌人，虽然它们平时单独遇到不足为惧，但是一旦和精英等高级兵种组队，就会在关键时刻给玩家造成巨大麻烦，所以一定要优先解决。

6. 多注意自己的行动雷达，虽然它无法告诉你敌人是否和你处于一个平面，但是能显示敌人的大致方位。掌握敌人动向将有利于玩家主导战局。

7. 切记不要冒进！仔细检查战场，即使刚刚和一支特级精英小队打完一场恶战也不要轻易认为该区域的敌人已经被清空，不然就算是一只侥幸存活的野猪兽也能让玩家之前的辛苦白费。

8. 时刻关注自己护甲能量，由于本作的 HUD 设计不太合理，玩家很难注意到自己护甲能量状况，被破甲后的警告声也很容易被武器开火的声音覆盖，所以玩家需要多留心自己的护甲能量。没有护甲的时候也不要和敌人硬拼，先等护甲充能完毕再说，不要被“我肯定能在护盾见底的情况下干掉它”的错觉迷惑。

9. 敌人没发现你的情况下从背后发动近身攻击可以秒杀敌人，包括精英与鬼面兽。

10. 队友永远是你最好的替死鬼，要充分发挥“死道友不死贫道”的精神，不用在乎他们死活，充当诱饵等脏活累活全部交给他们。

11. 跟敌人尤其是精英、鬼面兽对枪的时候可以左右移动，星盟的电浆武器初速不高，玩家走位风骚的话是完全可以躲过去的。

12. 手雷跳：在准备跳跃的地方投掷手雷并在手雷爆炸之前按 A 键跳起，借助手雷的冲击力跳的更高。玩家可以凭此技巧到达很多区域，这些区域多半都是彩蛋、骷髅头等收集要素的所在位置。

13. 高跳：某些地方看似无法跳跃上去或玩家无法使用手雷跳时可以在起跳后按 B 键蹲下，然后迅速再按一下 A 键即可成功跳上。此技巧类似于 CS 的“跳蹲”，但是跳跃高度没有手雷跳高。

流程攻略

第一关

第二关

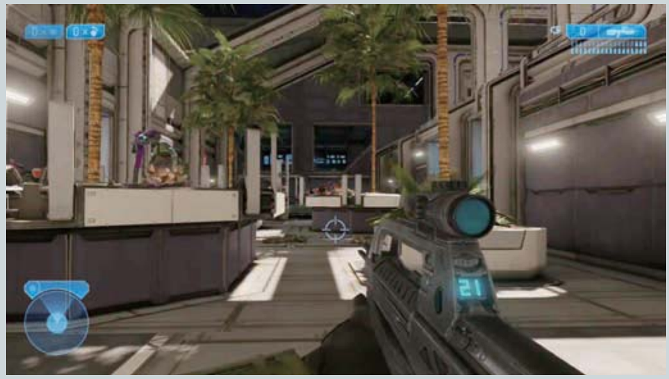
前两关是额外添加的过场动画，属于终端机内容。第三关才是真正的开始。



第三关 开罗航站

1. 完成训练后跟着 Johnson 去面见胡德舰长并触发剧情。剧情过后下楼取得攻击步枪（BR），并双持轻机枪，跟随队友进入作战位置，等待敌人破门。这些敌人都是初级精英和野猪兽，在双持轻机枪的火力下可以轻松消灭。消灭几波敌人之后用电浆手枪换下轻机枪，之后对付精英很有用。

2. 上楼进门后抵达储存点，这也是本关第一个容易卡关的地方。玩家可在楼上使用威力强大固定机枪消灭楼下的敌人，或者使用 BR 先解决杂兵，再单独对付精英。需要注意的是，通往一楼的楼梯口处还有 2 个精英与几个野猪兽，电浆手枪蓄力破甲 +BR 爆头解决！之后还会刷出若干个高级精英与野猪兽，用同样的办法解决。



3. 继续前进上楼来到停机坪，一开门就有两个精英和一些野猪兽在与队友交战，趁此机会在楼上用电浆手枪蓄力破甲，然后换 BR 爆头。解决完后星盟的运输船继续输送新的一批部队进来，持续两轮。在它们着地之前先扔两颗手雷过去解决野猪兽，之后用电浆手枪 +BR 解决。储存点出来以后，鹈鹕号旁边的门里会出来两个精英和几个野猪兽，可以预判开门时间扔两颗手雷过去，然后用 BR 收人头。

4. 继续前进遭遇敌人后优先解决位于二层的两名操作电浆机枪的野猪兽，之后用电浆手枪 +BR 收拾剩下的精英。清空后星盟运输船还会运送两批精英和野猪兽过来，其中第二批还是特级精英，干掉它们可以获得能量剑。玩家可在它们还悬浮在空中的时候扔两颗电浆手雷在精英身上，这样可以有效减轻之后的战斗压力。地图右侧通向二楼的楼梯处还有 BR 的弹药和破片手雷可以补充。另外这里精英不管有没有被破甲都十分喜欢躲在箱子后面，玩家可以利用这点扔手雷在精英身边即可逼它退出掩体或者送它上西天。

5. 储存点过后先别着急下楼，楼下门开后先往里面扔两颗手雷，里面有几个野猪兽和两个高级精英。接着用刚刚缴获的能量剑对付精英吧。往前走，门后有一个隐身的特级精英，用能量剑伺候，然后转身从另一个门上去，此时应该有另一个特级精英背对玩家，不用吝啬能量剑，砍吧！之后别急着上楼，楼上有两个精英，用电浆手雷黏上它们。在房间闭锁的大门前有霰弹枪可以获得，再往右边走挂在墙上发光的显示器就是**终端机 1**，终端机旁边有麦格农手枪和 BR 的弹药。出门就会遇上两个高级精英带领着一帮野猪兽外加三个电浆炮塔的“豪华阵容”来迎接玩家，先用 BR 爆头解决坐在电浆炮塔上的野猪兽，再干掉剩下的野猪兽，最后收拾精英。两个精英相隔较远，一般不会同时攻击玩家。往前走在通向二楼的楼梯前会聚集几个高级精英和一个有野猪兽操作的电浆炮塔，由于通道狭窄，建议扔几个手雷进去，这几个精英不死也得破甲，剩下的就交给 BR 解决。上楼开门后如果还有手雷，就往前面门口扔两颗手雷，敌人从那里出来就会吃瘪。如果没有手雷就先用 BR 清理掉野猪兽，再收拾精英。对自己技术有信心的玩家可以直接用能量剑砍杀精英。

6. 外太空里的精英游骑兵不算太难对付，它们护甲比较薄，用 BR 可以轻松解决。进入升降机平台后注意大量兵蜂会从下面爬上来，找个角落慢慢用 BR 清理。料理完兵蜂后敌人会操纵升降机上来，因为升降机空间不大，敌人没有太多可躲藏的地方，在抵达之前用 BR 和手雷解决它们，之后记得拾取电浆手枪，后面会有用。

7. 抵达炸弹所在地后去左边敌人最少的位置发起攻击，一般这时候只有两个敌人会过来，收拾掉后可以往炸弹所在位置扔两颗电浆手雷，然后冲上去解决它们，注意有个特级精英会使用能量剑，可以在它奔过来时黏上电浆手雷。如果在这之前电浆手枪就没有子弹了可以去中间拾取双持轻机枪，然后把精英一个一个引过来解决。全部解决后靠近炸弹触发剧情，本关结束。

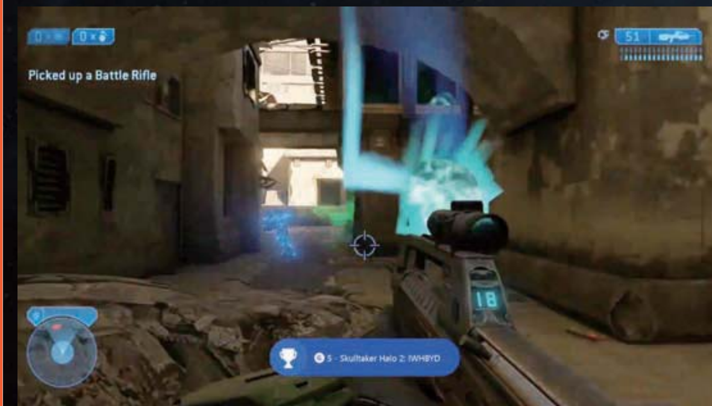
灾情报告 《光环 士官长合集》自发售以来爆出不少不BUG，其中最严重的几点包括多人联机搜不到人、战役模式回档、成就无法解除等等，这些BUG严重影响了玩家的游戏体验，也给神作的光环蒙上阴影。不过343目前正在全力抢修，相信假以时日我们就能见到最终的完美版。

第四关 外围地带

1. 开始的小股部队不算难对付，抵达断桥处，进入小巷后要注意有豺狼狙击手，一定要优先解决！

2. 进入大楼后，抵达长廊尽头之前扔两颗手雷过去，会有两个高级精英和几个野猪兽出现。解决它们后玩家可以直接跳下桥，在坠毁的鹈鹕号旁边有星盟的幽灵号可以驾驶，接着直接往前开，不要同敌人的幽灵号和狙击塔上的敌人交火，冲进小巷子之后还有一个电浆机枪和一队精英等着玩家，一样不用管，直接用幽灵号加速冲过去。冲过踏板飞到海边遇上魅影号之后不要急着前进，往左走看到一个碉堡状建筑，进去里面开启**终端机 2**。之后继续前进，进入第二个隧道口后会跟上来一辆己方疣猪号，玩家可以换乘，然后直接往前跑，不用管敌人，尽情享受速度与激情吧！

3. 遇上敌人暗影号运输车编队后顺着右边的台阶走，让操纵机枪的队友料理敌人。再往前走直接冲过敌方据点后即可触发剧情。



第五关 市中心

1. 开始就可以搭乘大杀器“天蝎号”主战坦克，在 90mm 的主炮面前一切都不是问题。上车之前先去跟队友换火箭筒，后面有用。惟一要注意的是走到桥中间触发了魅影号从背后飞过的脚本时要注意身后会有妖姬号杀出，尽快解决它们，不然一轮扫射过后天蝎就要变成死蝎了。在进入地下隧道之前也会有妖姬号出现，注意防空。

2. 走了一段隧道后发现天蝎号无法通过大门，只能下车步行，记得先去大门上拾取光束步枪。大门后面光线昏暗，要多留心精英。此外，在另一头的大门上还有豺狼狙击手，小心不要被阴了。抵达第二个大门处右边还有出现敌人，不要太冒进，提前扔两颗手雷是不错的选择。

3. 走出隧道后发现作战场地十分空旷，这里有不少豺狼狙击手，一定要做到一枪爆头，不然就是被爆头……如果不清楚是否还有狙击手就从掩体里出来晃两下并马上撤回，然后听是否有光束步枪开火的声音。解决完这区域的所有敌人后向前走会遇上亡魂号、幽灵号以及豺狼狙击手，先打死豺狼狙击手，然后用火箭筒的锁定功能干掉亡魂号和幽灵号。如果玩家运气好，之前和敌人作战的友军搭载电磁炮的疣猪号没被摧毁的话，玩家可以搭乘直接冲过去，不用理会敌人。

4. 进入市区对付亡魂号之前要先把桥上的两个豺狼狙击手解决掉，之后玩家可以把车停在远处，用电磁炮攻击亡魂号，不过由于判定系统原因，很多时候准心是红的，但是炮弹却直接打穿并在敌人身后爆炸，没造成伤害，建议玩家尽量攻击车体中心位置。如果玩家没有电磁炮疣猪号，在进入市区时还有一辆队友操纵的疣猪号，不过没有电磁炮，玩家可以用上面讲的办法，也可以用风骚的跑位完成打带跑战术。除了这两个办法以外还有第三个办法——直接开到亡魂号面前，下车劫持亡魂号，再反过来对付敌人的亡魂号。

5. 解决亡魂号后进入大厦，别忙着上楼，两个队友身后墙上挂着**终端机 3**。触发圣甲虫号出现的脚本后继续上楼，天台上有各种各样的武器供玩家使用，建议拾起狙击步枪和火箭筒，火箭筒子弹不要乱用。不要忙着跳下去，先从上方攻击出现在圣甲虫号甲板上的敌人。等到圣甲虫号停下来的时候，玩家就可以跳上去并清空驾驶室的敌人，此时建议用火箭筒 + 霰弹枪组合，里面敌人有两个高级精英和一个特级精英外加几个野猪兽。清理完后触发剧情。



第六关 神风烈士

1. 本关开始玩家将不再扮演士官长，而是扮演星盟的神风烈士。神风烈士和士官长不同的地方除了 HUD 以外，还有他护甲上的头灯被替换为了行动隐身衣，开启行动隐身衣后敌人无法发现玩家——除非玩家当着敌人的面隐身，或者在隐身状态发动攻击。行动隐身衣隐身时间不长，而且冷却时间也较长，但并不妨碍它成为玩家攻关的利器。

2. 开门后利用行动隐身衣可以轻松解决下面的敌人，注意上面平台右边有个精英，玩家可使用行动隐身衣绕至背后近身解决。之后拾起它的星盟卡宾枪，对付野猪兽等敌人能够有效清理。下到电梯井时先往电梯里扔两颗手雷，里面有精英和野猪兽。解决掉他们之后搭乘电梯往下走，从这里开始就会遇上圣堂防卫者了。落地后开启行动隐身衣先跳下平台，在右边找个地方等待行动隐身衣充能，然后去前方大门右边开启开关，门开后赶紧躲到大门外去，等队友过来帮忙。清理完现成的敌人后还会有敌人的增援从两边的门里出来，谨慎应对，配合魅影号的火力清理他们不成问题。之后进入门后有一个拿能量剑的精英狂战士冲上来，建议进门前先开启行动隐身衣再从背后解决。下去后有不少精英狂战士和野猪兽，先解决用针刺枪的野猪兽，因为针刺枪自带子弹追踪功能，很容易被打到贫血。之后可以用电浆手雷 + 能量剑解决精英狂战士。

3. 开门后直接上楼，从精英头顶跳过，落地后立刻开启行动隐身衣，先别忙着进门，往右走上楼，转身，可以看到**终端机 4**。然后下去开门过去。下去后右边会有精英狂战士，记得用能量剑收拾。继续向下走，前方门里会刷出用针刺枪的野猪兽，左边会出现精英狂战士和若干野猪兽，用星盟卡宾枪杀完野猪兽后可以直接隐身躲过精英狂战士继续前进，抵达下一个储存点的地方有能量剑刷出。

4. 开门后面前就有两个野猪兽在打盹，扔个手雷过去送它们见上帝。注意空中还有圣堂防卫者，而右边高台上也有 2 个手持圣堂光束步枪的精英狂战士。解决完后前面还会刷出敌人，小心清理不成问题。走廊尽头右拐门后有两个精英狂战士，能量剑伺候。进入左边门后来到触发异教徒领袖 Sesa 'Refumee 上妖姬号逃跑的脚本，左边的大门会有精英狂战士和野猪兽刷出，提前扔两颗手雷过去，然后开启行动隐身衣用能量剑解决剩下的敌人，或者干脆直接绕过他们去操纵妖姬号。

5. 空中战斗没有难度，只要注意别被燃料炮打中就好。消灭完敌人后触发剧情。



第七关 神使

1. 本关开始将对抗虫族。出现 Sesa 'Refumee 幻影的地方有能量剑可以拾取，Sesa 'Refumee 说完话后就会出现虫族，用星盟卡宾枪可以轻松解决。开门后消灭完虫族与圣堂防卫者升降梯就会启动，下降过程中也会有虫族和圣堂防卫者出现，只要活用掩体就能轻松应对。

2. 抵达虫族与异教徒部队混战的大厅后不要急着跳下去，先在上面解决掉所有敌人，对于虫族的母体形态可以放过。注意自己这一层也会有虫族刷出，小心被敌人偷袭。跳下楼后往左边走，墙背后有**终端机 5**。楼下的敌人清理完后，楼下门后以及楼上就会刷出新的敌人，用星盟卡宾枪慢慢收拾。清理完敌人后继续前进，门开后不用管虫族和异教徒，直接从沿着左边的路向上进入主控室触发剧情。

3. 剧情过后沿着道路向上前进，抵达升降机前先到升降机开关的背后启动开关，然后走到升降机的开关前召回升降机，之后待在原地，升降机下来后会把玩家直接弹到塔顶，此时玩家获得无敌能力，被攻击后护盾不会减少。切断三根钢缆后直接从升降机位置跳下去，然后不管敌人一路往前走触发剧情。

4. 剧情过后一路向前，因为玩家处于无敌状态可以无视敌人，当然若想完成分数挑战的话可以杀光敌人。来到停机坪触发剧情，接下来就是与敌方 BOSS——Sesa 'Refumee 交战。BOSS 有分身能力，不过对于有无敌状态的玩家来说有没有都一样，开始直接跳到飞机上用能量剑砍吧！ BOSS 受到一定伤害就会躲起来，然后会随机出现在 4 个隧道口里，这时候就用星盟卡宾枪攻击它，如此反复几轮就可轻松过关。



第八关 三角洲特遣队

1. 本关开始玩家重新扮演回士官长，但是没有上一关的无敌状态了。开始后先跟 ODST 队员换取 BR，然后解决炮塔上的野猪兽。节约火箭筒的弹药，留着对付后面敌人的载具。上去后直接从最右边走，可以直接避开敌人。往前走会有 4 个豺狼狙击手，用 BR 尽速解决。之后用它们的光束步枪换下 BR。走到桥梁控制室前先在远距离用光束步枪解决能看到的敌人，之后敌人的幽灵号会刷出来，用火箭筒伺候吧，解决完后进入控制室，里面有精英、野猪兽和豺狼侦察兵。先扔几颗手雷，枪法好的玩家可以直接用光束步枪射杀敌人，不然还是建议换成其他武器慢慢收拾。控制室的左边有**终端机 6**。启动控制器后 Johnson 会给玩家送来“天蝎号”主战坦克，以控制室为掩体，干掉对面两台亡魂号，之后不要急着前进，敌人会有两台妖姬号刷出，同样以控制室为掩体收拾它们。如果被打起火就重新返回上一个储存点，因为后面的战斗敌方基本都是载具，要保证“天蝎号”的血量。

2. 之后的路程凭借“天蝎号”的火力可以说完全无压力，到达遗迹后会有队友和鹈鹕号空投武器支援，玩家可以拾取 S2 AM 狙击步枪，建议节约狙击枪的弹药，后面会有一场狙击战，这里就先用其他武器。

3. 来到丛林后玩家就要做好狙击战的准备了，这里不仅有豺狼狙击手，还有精英，兵蜂等敌人，先把豺狼狙击手解决了再对付其他敌人，建议使用经典画面作战，因为经典画面的树木没有那么茂盛，容易发现敌人。



4. 来到先行者建筑前，房顶左右两边各有一个豺狼狙击手，用狙击步枪解决。之后别忙着下去，会有兵蜂刷出，解决完后再继续前进。进门后有个手持能量剑的精英荣耀卫士站在先知影像的面前，用狙击步枪解决，之后还有三只精英荣耀卫士出现，同样用狙击步枪挨个挨个收拾。之后触发剧情。

第九关 悲怆

1. 开始后右边门后就会有精英刷出，提前扔两颗手雷过去然后用狙击步枪解决。出来后要小心前方和右边先行者建筑上的豺狼狙击手，一共五个，其中一个在右边先行者建筑物的阳台里，那里很黑所以玩家几乎看不见。收拾完它们后再前进。

2. 杀到之前豺狼狙击手所在的中庭，这里又会刷出新的豺狼狙击手，先在远处狙杀它们再过去。之后玩家会遇上两个猎人，利用中间的建筑物与猎人周旋，然后找机会用光束步枪射击它后背露出的弱点，只要两发即可毙命。之后会有鹈鹕号给玩家提供空投武器支援，记得捡起火箭筒。

3. 乘坐传送器抵达先行者建筑物前可用光束步枪先解决豺狼狙击手，然后解决炮塔上的敌人。门口会有两个豺狼侦察兵出来，扔个手雷过去搞定。进去后注意会有兵蜂刷出，清理完后先上楼，有个打盹的野猪兽，干掉它之后可以获得燃料炮，一共 8 发子弹。之后再进入升降机。

4. 出升降机后上楼前左边楼道下面有一把星盟卡宾枪，如果玩家手里没有精确射击武器了可以捡起来，前面长廊与野猪兽的交战的用得着。继续前进遇到手持能量剑精英荣耀卫士，先退回去一点，等兵蜂一起过来之后再用燃料炮一并轰杀，接着注意左边的豺狼狙击手。再往前走大门后会出现猎人，燃料炮伺候。在左边先知巨大影像的背后有**终端机 7**。

5. 杀到长廊处要注意这里的所有敌人都是隐身的，建议换回经典画面，这样更容易看清敌人的位置。之后走到升降机前，里面有个拿能量剑的精英，用电浆手雷解决。从升降机里出来后会遇上两个拿能量剑的精英荣耀卫士和若干野猪兽，用刚刚缴获的能量剑解决精英，野猪兽则用星盟卡宾枪对付。

6. 出来不要急着上去，会有高级精英和兵蜂刷出，先解决掉兵蜂，再干掉精英。再往上走还有豺狼侦察兵，解决完它们后会有队友以及鹈鹕号空投武器支援，记得捡起 S2 AM 狙击步枪，前面会有豺狼狙击手和高级精英。由于这里地形比较复杂，确保敌人都被清空后再继续前进。抵达传送器后有敌人的魅影号出现，躲到传送器下层，然后开启机关。之后赶紧拿上火箭筒，后面会有两架妖姬号出现，尽速解决。与敌人的传送器接触时优先解决掉用燃料炮的野猪兽，之后拾起燃料炮。在抵达神庙之前换上 S2 AM 狙击步枪，从远处狙击掉敌人。之后触发剧情。

7. 解决掉神庙门口的敌人后就要打第二个 BOSS 悲怆先知了。它会发射能量光线攻击玩家，同时身边有两个精英荣耀卫士和一堆野猪兽。先把精英干掉，然后找机会跳到先知身上劫持它，接着使劲揍，几轮下来先知就会含恨而终了。要注意的是先知旁边的野猪兽是无限刷的，而精英不会；同时先知全身泛金光的时候是无法劫持它的。杀掉悲怆先知后触发剧情。

第十关 神的信物

1. 这关开始玩家又扮演回了神风烈士。开始后玩家就会与圣堂防卫者交战，注意挂在墙上的像大型医疗包一样的东西，那是圣堂防卫者生产装置，能够不断生成圣堂防卫者。当它关闭时会有红点提示，此时防御能力很强，但不会生成圣堂防卫者；而当它开启时会放出亮眼的白光，此时会生产圣堂防卫者，但是防御力较弱，用星盟卡宾枪对着发光口开三枪即可摧毁。当然，一颗电浆手雷也能摧毁它们。

2. 直接走到左边攻击柱子中间发光的地方，然后柱子会自动升起，跳下去即可。

3. 跳下第三个坑之后就要正式和圣堂防卫者交战了，先打掉生产装置再打圣堂防卫者。跳到第五个坑之后玩家会遇到先行者的“执法者”单位。别看长得大，直接跳到它下面可以随便蹂躏它。把剩下的圣堂防卫者解决后攻击四个柱子解除传送器的限制。到达另一边后先把生产装置打掉，然后让圣堂防卫者和虫族混战，最后再出来得渔翁之利即可。等到左边的大门开启后就开启行动隐身衣进去。

4. 跳下第三个坑之后不要管先行者的“执法者”和虫族，直接开行动隐身衣往左边走，然后跳下第四个坑。之后玩家可以选择与虫族交战，也可以选择直接开隐身溜走。第二个桥上会遇到圣堂防卫者，解决完开隐身后向左边走，避开敌人跳下第五个坑。跳下第六个坑之后，面对第七个坑的右边有**终端机 8**和火箭筒。跳下第七个坑后发现队友和虫族在交战，玩家可以在远处用火箭筒攻击柱子，接着开隐身跳入。

5. 来到外面后的虫族比较容易收拾，建议用星盟卡宾枪稳扎稳打。惟一需要注意的地方是杀到洞穴前面时，洞穴里会有虫族刷出，如果此时火箭筒还有子弹可以赏赐给它们。出洞穴后清理完眼前的敌人就开始进行防御战。以玩家面朝刚过来的洞穴方向为正面，在右后方会刷出手持火箭筒的虫族，记得优先解决。清理完敌人后触发剧情。

第十一关 隔离区

1. 剧情过后选择一辆载具登上，幽灵号目标比较小，不容易被击中；死神号比较大，但是队友可以操作机枪帮助玩家开路，玩家可以自行斟酌。之后遇到的敌人都不用管，一路冲到底。遇到“天蝎号”主战坦克后直接从它的左边过去，速度快的话能在它开炮之前冲进目标地点。

2. 进入废墟后遇上圣堂防卫者和虫族在交战，玩家正对的下面通道里有**终端机 9**。玩家可以开隐身直接绕过去，或者在楼上把敌人清理完后再前进。继续前进别走太快，小心被头上掉落的“执法者”残骸砸死，接着还是老战术，跑，让虫族和圣堂防卫者们打去吧。在进入洞穴之前记得隐身，里面会有虫族刷出，一般遇到最后两个虫族的时候隐身就会失效，直接干掉它们。

3. 来到敌人亡魂号所在地，旁边有一辆幽灵号，赶紧开上然后夺路狂奔。路上会遇到搭载电磁炮的疣猪号，虽然火力很强大，但是射速慢，玩家多注意规避即可，之后只需一路奔向先行者建筑物所在地。抵达目标地点后即可触发剧情。

4. 剧情过后转身向后面带有拱形门的支撑柱位置前进，用手雷跳把自己送到拱形门上，然后顺着柱子往高处走即可卡入 BUG，此后敌人将无法攻击到玩家。抵达平台后向前走即可走出 BUG 区域，再往前走到达目标地点触发剧情。





第十二关 尸骇兽

1. 本关玩家重新扮演回士官长，开场后立刻向后退，用前方的台阶作为掩体收拾掉两个鬼面兽荣耀卫士。储存点过后将会有几波鬼面兽带领野猪兽杀出来，在此之前玩家可以先捡起鬼面兽电浆步枪，然后跳到树立在通道两侧的物体上，再跳到二楼的平台上，从这个平台先攻击野猪兽，之后再跳下收拾鬼面兽并拾取针刺步枪和电浆步枪的弹药，接着再跳回二楼，如此反复即可。注意鬼面兽队长，手持鬼面兽榴弹炮，背上插一根小红旗，一定要优先解决，不然它两发炮弹就能要玩家的命。另外要注意打到后面二楼会刷出使用星盟卡宾枪的鬼面兽，注意别被偷袭了。之后就可以用星盟卡宾枪痛宰敌人了！

2. 开门后有不少野猪兽和鬼面兽，慢慢用光束步枪清理即可。往前走门后有两个鬼面兽荣耀卫士，趁它们没反应过来之前用电浆手雷炸死它们。清理完剩下的杂兵后会有一批鬼面兽从重力升降机处刷出，收拾干净后搭乘重力升降机继续前进，清理完楼下的敌人后记得捡起光束步枪。

3. 来到长廊后由于地势复杂且狭窄，建议使用星盟卡宾枪慢慢清理敌人。长廊尽头第一个门右边有星盟卡宾枪的弹药补给。进入第二个长廊后注意左右两边各有一个打盹的野猪兽。长廊尽头左边有星盟卡宾枪的弹药补给。开门后会有大量鬼面兽出现，用光束步枪即可轻松解决。

4. 从升降机上落地后马上蹲下，然后先走到鬼面兽队长的背后近身解决，另一个用电浆手雷收拾。剩下的野猪兽在星盟卡宾枪前也不足为惧了。之后别忙着下楼，先在楼上把楼下的敌人清空再走，二楼左边有星盟卡宾枪的子弹补给。在第一个陆战队关押的房间里有几个野猪兽和一个鬼面兽队长，从背后近身干掉鬼面兽队长再收拾野猪兽。之后会有大批敌人从楼上出现，不过在星盟卡宾枪面前都是被爆头的命，收拾完后上楼拯救第二批陆战队。第二批陆战队关押房间里有鬼面兽榴弹炮可以拾取。清理完敌人后返回重力升降机。

5. 上来后有能量剑可以拾取，门后会刷出两个初级精英，清理完后进门。门里有兵蜂从左上方刷出，记得优先解决。走廊尽头有两个精英荣耀卫士，用星盟卡宾枪在远处解决。它们有能量剑，近战占不到便宜。走廊尽头大门一开就会有兵蜂刷出，枪法好的玩家可以直接用星盟卡宾枪点死它们，或者开门后立刻扔两颗电浆手雷，为自己后退争取时间。下一个走廊难点就不算多，只要解决了两个精英荣耀卫士就好办了。继续前进会遇上两个猎人，不用管直接逃走。开门后发现精英荣耀卫士和鬼面兽互殴，右边有两个初级精英。解决完它们后小心对面塔台和左边的豺狼狙击手，清理完后去对面塔台的左边，墙上挂有**终端机 10**。

6. 通过传送带后右边会刷出一个豺狼狙击手，优先解决；左边会有精英带领野猪兽阻止玩家前进，手雷伺候。之后玩家可以利用豺狼人出现的地方高跳跳上屋顶，从上面绕过正在交战的鬼面兽和精英直接抵达第二个传送带。之后玩家将在大厅与大批敌人交战，这里可以选择不攻击敌人直接从最右边来到最后要进去的大门边上躲着，等鬼面兽从大门刷出来后再溜进去，战斗就交给鬼面兽和精英去吧。穿过第三个传送带后右边有能量剑拾取，之后一样用老办法跳到楼顶抵达第四个传送带。进入大门后会刷出三个鬼面兽，其中一个用的是鬼面兽榴弹炮，注意优先解决。出来后正前方有个豺狼狙击手，杀了它捡起光束步枪，然后狙杀对面的豺狼狙击手。对面塔台后的大门会刷出精

英和使用燃料炮的野猪兽，同样用光束步枪解决。大厅的战斗不算难，若光束步枪还有子弹则可轻松通过；若没有子弹，就捡起电浆手枪，用蓄力破甲 + 爆头战术。

7. 来到长廊后右边有豺狼狙击手，杀死它捡起光束步枪。然后先解决炮塔上的敌人，之后的敌人就好对付了。光束步枪尽量节约子弹，后面留着打猎人。走到长廊尽头会刷出一批精英和野猪兽，清理完后再往前走又会刷出两个猎人，玩家可以先引他们出来，再直接跑进门里。门里除了一批精英、野猪兽在和鬼面兽、兵蜂交战以外以外还有两个猎人。其中有个精英是用燃料炮的，用光束步枪干掉它们，然后获取燃料炮。接下来让精英和鬼面兽打去吧，找机会用光束步枪干掉猎人，之后慢慢清空敌人就好。然后通往目的地的大门会刷出一批特级精英和精英终极荣耀卫士，在它们出来之前就用燃料炮好身伺候吧！之后通过长廊触发剧情。

第十三关 奋勇起义

1. 这关玩家再次扮演神风烈士。一开始玩家可以取得能量剑，之后开隐身干掉下面的三个鬼面兽。接着不要忙着出去，等隐身充能，然后开隐身走到前面石头后面躲着，等再次充能后继续隐身上山进入先行者建筑。开门后玩家可以用手雷跳直接跳上野猪兽所在的高台，沿右边前进，进门之前开隐身即可躲过敌人。进门后先等待隐身充能，之后继续开隐身绕过前面的鬼面兽进门。出门后再次开隐身跳到最底层进门，用能量剑解决遇上的鬼面兽。进门后同样利用隐身直接绕过鬼面兽继续前进。之后捡起地上的燃料炮，大门一开外面就有鬼面兽和豺狼人埋伏，直接炸它们个鸡飞狗跳！继续向前会刷出一批鬼面兽和豺狼狙击手，用星盟卡宾枪干掉后捡起光束步枪，然后坐上幽灵号往前走，不用管敌人，一路狂奔吧。来到第二个敌人的据点时先下车解决掉敌人的豺狼狙击手和右边石头上的鬼面兽队长，然后去豺狼狙击手的位置拾取光束步枪，接着继续开着幽灵号飞奔。抵达第三个敌人据点时同样先下车开隐身在远距离解决掉豺狼狙击手和鬼面兽们，之后即可安心前进。

2. 在河道尽头有两个豺狼狙击手，开隐身解决。之后别忙着下去，先用光束步枪狙杀下面的鬼面兽。下去后在二楼平台里面有**终端机 11**。随后会刷出大批鬼面兽，优先用光束步枪解决鬼面兽队长，这个区域弹药比较多，打起来也相对轻松。另外还要注意的就是两台亡魂号，小心躲过它的炮火。在杀完所有的鬼面兽后，进入先行者建筑可以拾取火箭筒和燃料炮等武器，出门后先用光束步枪解决豺狼狙击手，然后用火箭筒的锁定功能干掉亡魂号。之后还会刷出两辆幽灵号和一批鬼面兽，用燃料炮或光束步枪解决即可。通过洞穴后触发剧情。



第十四关 博爱之城

1. 本关玩家最后一次扮演士官长，剧情过后就开始同虫族交战，用星盟卡宾枪可以轻松解决敌人。进入大厅后前方会有鬼面兽队长刷出，电浆手雷伺候。上了升降机后在武器架处捡起光束步枪，之后用光束步枪在远处解决完敌人后再前进。经过第二个传送带后，门里会刷出虫族，记得提前扔手雷过去。进入长廊之前左边会有虫族刷出，玩家可以先让它们进去与星盟交战，自己从旁边溜过去即可。

2. 出门后先用近身解决背对右边背对玩家的豺狼人，然后从左边



下面的拱形通道溜走，运气好的话敌人是不会发现玩家的。如果一定要交战的话就以门口的石头为掩体，用光束步枪先狙杀鬼面兽，然后慢慢清理杂兵。

3. 启动升降机上楼后先干掉几个星盟杂兵，之后退回升降机处，利用升降机作为掩体，等待虫族从两边的管道刷出与星盟交战，然后先做掉虫族，再对付星盟。千万要注意别被两方夹在中间，会死的很惨。如果玩家对自己技术有信心，可以在两方交战的时候从旁边绕过去，直接进入大门。进入大门后左后方有**终端机 12**

4. 乘坐升降机上来后不要管敌人，直接从最右边绕到目标地点即可触发剧情，本关结束。

第十五关 朝圣之旅

1. 本关是本作的最后一关，也是玩家最后一次扮演神风烈士。开场后坐上死神号，同样是不管敌人一路往前飞奔，来到圣甲虫号前会有两辆敌人的亡魂号和若干鬼面兽队长刷出，此时不用管它，掉头回刚刚过来的地方，触发储存点脚本后再返回圣甲虫号位置发现敌人全都不见了，直接进入先行者建筑。在第二扇门里有光束步枪可以捡起，开门后先隐身，狙杀炮塔上的敌人，然后让队友跟鬼面兽搏杀，自己偷人头就好。清理完房间里的敌人后继续前进会遇上一队鬼面兽和豺狼狙击手，优先解决豺狼狙击手和鬼面兽队长，不然就算是猎人也抗不了它门几枪。

2. 来到长廊处会遇上一批豺狼人侦察兵，直接开隐身过去，若是被发现了就会有兵蜂刷出。来到队友被囚禁的地方有能量剑可以拾取。之后破坏掉囚禁装置即可释放队友，然后让队友和鬼面兽大打出手，自己负责偷人头就好。在右边二楼第二个囚禁室里有最后一个**终端机 13**。

3. 出来后会杀光鬼面兽后即可触发剧情，剧情过后精英会为玩家送来妖姬号，登上后用燃料炮解决地面的亡魂号。继续往前会遇上敌人的妖姬号，不用管它们直接飞到目标地点，然后等待 Johnson 开的圣甲虫号过来把门炸开即可进入。玩家甚至可以直接把妖姬号开进去，然后就可一路畅通无阻。到达通道尽头后触发剧情。

4. 剧情过后开始最后一场 BOSS 战。由于刚刚把妖姬号开过来了，所以开局就开启隐身往身后走登上妖姬号，然后开妖姬号对付塔塔洛斯。要注意的是对付塔塔洛斯期间会有鬼面兽增援，由于塔塔洛斯只会近战，所以不会攻击玩家的妖姬号，玩家只需要解决掉增援的鬼面兽即可蹂躏塔塔洛斯。干掉塔塔洛斯后触发剧情，游戏至此结束！



全成就列表

本作收录了 450 个成就共计 4500 点，创下世界记录，不过要想拿齐可不是一件容易的事情。这其中 2 代就有 152 个成就（含 2 代的多人对战部分）这期攻略首先为大家介绍 2 代的相关成就列表。

成就名称	解除方法	点数	备注
回来玩	在任意月份的9号玩 Halo 2	5G	–
青涩风格	以简单难度完成所有战役任务	10G	–
战士	以正常难度完成所有战役任务	10G	–
英雄	以英雄难度完成所有战役任务	20G	–
传奇的周年纪念	以传奇难度完成所有战役任务	30G	–
垄断	在 3 小时内以传奇难度完成所有战役任务	30G	–
加强画质	完成所有战役任务，且每关都切换过经典和重制画面	10G	–
恶魔	以正常或更高难度不死完成任一战役任务	10G	–
就像花生酱和巧克力	开启『爆破大师』骷髅以英雄或更高难度合作完成一个战役任务	10G	–
急需护盾	只开启『长跑』骷髅以英雄或更高难度完成一个战役任务	10G	–
副手	完成 1 个 Halo 2 战役清单	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
行家	完成 3 个 Halo 2 战役清单	20G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
回来玩更多	完成 Halo 2 LASO 战役清单	30G	LASO：传奇难度且骷髅全开
开罗航站	完成第3关“开罗航站”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
外围地带	完成第4关“外围地带”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
市中心	完成第5关“市中心”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
神风烈士	完成第6关“神风烈士”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
神使	完成第7关“神使”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
三角洲特遣队	完成第8关“三角洲特遣队”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
悲怆	完成第9关“悲怆”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
神的信物	完成第10关“神的信物”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
隔离区	完成第11关“隔离区”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
尸脑兽	完成第12关“尸脑兽”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
奋勇起义	完成第13关“奋勇起义”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
博爱之城	完成第14关“博爱之城”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
朝圣之旅	完成第15关“朝圣之旅”	10G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
别闲晃	目标时限内完成第3关“开罗航站”	10G	15分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
屋顶奔跑高手	目标时限内完成第4关“外围地带”	10G	15分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
超速罚单	目标时限内完成第5关“市中心”	10G	15分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
孤注一掷	目标时限内完成第6关“神风烈士”	10G	15分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
编织策略	目标时限内完成第7关“神使”	10G	25分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
所以你不想要坦克吗?	目标时限内完成第8关“三角洲特遣队”	10G	15分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
绝不后悔	目标时限内完成第9关“悲怆”	10G	15分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
终端速度	目标时限内完成第10关“神的信物”	10G	15分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
警戒区域	目标时限内完成第11关“隔离区”	10G	15分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
意志的力量	目标时限内完成第12关“尸脑兽”	10G	15分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
三不管地带	目标时限内完成第13关“奋勇起义”	10G	15分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
慈悲为怀	目标时限内完成第14关“博爱之城”	10G	15分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅

成就名称	解除方法	点数	备注
我们到了吗?	目标时限内完成第15关“朝圣之旅”	10G	15分钟内完成，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
进度缓慢	目标时限内完成所有战役任务	20G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
炸弹小队	达成目标分数第3关“开罗航站”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
目标安全无虞	达成目标分数第4关“外围地带”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
快速发射	达成目标分数第5关“市中心”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
异教徒不会赞同我	达成目标分数第6关“神风烈士”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
不留活口	达成目标分数第7关“神使”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
无穷无尽	达成目标分数第8关“三角洲特遣队”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
狂怒之拳	达成目标分数第9关“悲怆”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
导览服务	达成目标分数第10关“神的信物”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
有医生可看	达成目标分数第11关“隔离区”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
公事公办	达成目标分数第12关“尸脑兽”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
媒体宣传是真的	达成目标分数第13关“奋勇起义”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
烧焦大地	达成目标分数第14关“博爱之城”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
飞行常客里程数	达成目标分数第15关“朝圣之旅”	10G	目标分数25000，不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
电玩高手	达成目标分数所有战役任务	20G	不能开启圣甲虫、头巾、羡慕三个作弊骷髅
REX能量剑	在第4关“外围地带”拿到REX能量剑	10G	–
你一定粘不上去…	在第4关“外围地带”用电浆手雷粘上一个隐形精英	10G	开启羡慕（头盔灯改为隐形能力）、刺客（所有敌人具备隐形能力）两个骷髅，找到一个精英，用电浆手雷粘住即可。
E E E	在第5关“市中心”看到两个告示牌	5G	–
进球!	在第5关“市中心”射击巨型足球	10G	–
通勤者	英雄或更高难度下，第5关“市中心”不坐上任何载具过关。	10G	–
提早十分钟	在第7关“神使”抢在异教徒首领之前找到全息飞行器	5G	–
他什么都没给我过	英雄或更高难度下，第8关“三角洲特遣队”不坐上载具过关	10G	–
需要更多颤音摇杆	在第9关“悲怆”开启“先知生日派对”骷髅过关	5G	–
他在跑马拉松	在第12关“尸脑兽”看到开场动画里的开发者	5G	第12关“尸脑兽”以传奇难度开始游戏，在播放过场动画的时候，切换到经典画面，看到右边有个上身裸体的男人，那是 Bungie 联合创始人Jason Jones的健身照。
故事就这样开始	第 8 关“三角洲特遣队”搜集士官长的人偶	5G	–
事件的不幸转折	第9关“悲怆”搜集悲怆先知的人偶	5G	–
先知的意志	第 10 关“神的信物”搜集神风烈士的人偶	5G	–
鬼面兽头目	第11关“隔离区”搜集塔塔洛斯的人偶	5G	–
不要随便给女孩子承诺	第12关“尸脑兽”搜集科塔娜的人偶	5G	–
我的工作完成了	第 13 关“奋勇起义”搜集 Librarian 的人偶	5G	–
我喜欢疯狂	第 14 关“博爱之城”搜集狂暴科塔娜的人偶	5G	–
惨烈的解决方式	第 15 关“朝圣之旅”搜集 Didactic 的人偶	5G	–
玩具箱	搜集所有 8 个人偶	20G	–
很好奇	启动第3关“开罗航站”的终端机	5G	–
爱打听	启动第4关“外围地带”的终端机	5G	–
审查员	启动第5关“市中心”的终端机	5G	–
监督员	启动第6关“神风烈士”的终端机	5G	–
着迷	启动第7关“神使”的终端机	5G	–
陶醉	启动第8关“三角洲特遣队”的终端机	5G	–
倾心	启动第9关“悲怆”的终端机	5G	–
果断	启动第10关“神的信物”的终端机	5G	–
快乐	启动第11关“隔离区”的终端机	5G	–
博学	启动第12关“尸脑兽”的终端机	5G	–
学者	启动第13关“奋勇起义”的终端机	5G	–
评论家	启动第14关“博爱之城”的终端机	5G	–

成就名称	解除方法	点数	备注
迷恋	启动第15关“朝圣之旅”的终端机	5G	–
行动百科全书	启动所有终端机	20G	–
骷髅头收集者：那实在是...错的	拿到“那实在是...错的”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：雷雨	拿到“雷雨”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：失明	拿到“失明”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：我或许是你老爸	拿到“我或许是你老爸”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：接住	拿到“接住”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：野猪兽生日派对	拿到“野猪兽生日派对”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：饥荒	拿到“饥荒”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：羡慕	拿到“羡慕”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：刺客	拿到“刺客”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：神话	拿到“神话”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：人造卫星	拿到“人造卫星”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：愤怒	拿到“愤怒”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：幽灵	拿到“幽灵”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：钢铁	拿到“钢铁”骷髅	5G	–
骷髅头收集者：黑眼	拿到“黑眼”骷髅	5G	–
奖杯收藏家	拿到所有骷髅	20G	–
寡言但致命	不被发现的情况下在背后连续杀死7个敌人	10G	–
发狂剃刀	以近战攻击杀死一个狂暴的鬼面兽	5G	–
Megg的归来	她没接电话	20G	–
就是那个Chips Dubbo 吗?	与Chips Dubbo一起作战，并聆听他的话语	5G	–
圣甲虫之王	拿到圣甲虫枪	20G	–
邪恶的鸟	驾驶异教徒的妖姬战机	5G	–
嗨，BEN	啊，你好!	5G	–
六个踏板，四个方向	扮演神风烈士时驾驶天蝎坦克	10G	–
胆小野猪兽	聆听胆小野猪兽的哀叫	5G	–
围攻象牙塔	听到隐藏的音乐	5G	–
我为什么会在这里	在对战地图“海狸溪”里看到这条隐藏信息	5G	–
为什么那么严肃	在对战地图“凝结”看到笑脸	5G	–
希德的涂鸦	在对战地图“凝结”的墙壁上看到希德的涂鸦	5G	–
动物栖息地	在对战地图“鲁莽”的墙壁上看到河马	5G	–
目的地假期	在对战地图“桑扎霸”看到一个季节性标志	10G	在特定节日进入对战地图Zanzibar（经典模式）的海边（圣诞节、Bungie纪念日等等），会有一个告示牌。如果不想等就将主机离线并设置日期为圣诞节等日期，进入游戏到海边看到一个告示牌，然后选择上线，成就就会弹出
驱赶入侵者	多人对战成就，山丘之王模式，杀死5个在你控制的山丘内的敌人	10G	–
三重威胁	多人对战成就，死亡封防战模式，同一局内传球、得分、杀敌各一个	10G	–
轰炸快跑	多人对战成就，炸弹模式，从炸弹重生点拿到炸弹、安置并得分，过程中不死或让炸弹掉落。	10G	–
冷核融合	多人对战成就，引爆核燃料桶杀死敌人	10G	–
反狙击行动	多人对战成就，使用狙击枪或星盟狙击枪杀死一个打开了瞄准镜的敌人	10G	–



成就名称	解除方法	点数	备注
彻底支配	多人对战成就，领土之王模式，同时控制 3 块领土 30 秒	10G	–
保持生存	多人对战成就，毁灭之王模式，作为毁灭之王存活 30 秒	10G	–
顶尖机枪猫鼬号	多人对战成就，驾驶武装猫鼬在腾空时杀死一个敌人	10G	–
该死的渴望!	多人对战成就，在“血统”地图找到并摧毁 BLAST 汽水罐	5G	–
渴望锁定!	多人对战成就，在“锁定”地图找到并摧毁 BLAST 汽水罐	5G	–
尊重自己的渴望!	多人对战成就，在“神庙”地图找到并摧毁 BLAST 汽水罐	5G	–
掩盖你的渴望!	多人对战成就，在“石城”地图找到并摧毁 BLAST 汽水罐	5G	–
掌控你的渴望!	多人对战成就，在“战神”地图找到并摧毁 BLAST 汽水罐	5G	–
高海拔渴望!	多人对战成就，在“顶点”地图找到并摧毁 BLAST 汽水罐	5G	–
BLAST 太棒了!	多人对战成就，找到所有BLAST汽水罐	10G	–
猫鼬号发威	多人对战成就，驾驶武装猫鼬杀死25个敌人	10G	–
摇动黄蜂窝	多人对战成就，驾驶“黄蜂号”战机杀死30个敌人	10G	–
飞靶射击	多人对战成就，杀死15个从人间大炮弹射出来的敌人	10G	–
红蓝对决	多人对战成就，在“血统”地图赢得10场比赛	10G	–
跟冰一样冷	多人对战成就，在“锁定”地图用悬吊的冰柱杀死敌人	10G	–
暗杀	多人对战成就，在“神庙”地图的抢旗游戏启动敌方基地的瀑布，然后在瀑布停止前拿到旗帜	5G	–
权力游戏	多人对战成就，在“战神”地图同一局内拿到 5 次超能护盾	10G	–
升起护盾!	多人对战成就，在“顶点”地图同一局配对内亲自启动中央防护盾 3 次	10G	仅限配对对战解锁，离线解锁无效
MVP	多人对战成就，在一局配对中成为本方团队分数最高的玩家	10G	仅限配对对战解锁，离线解锁无效
Halo偷车犯	多人对战成就，在一局内劫持敌方驾驶的载具 5 次	10G	–
圆满服役	多人对战成就，在全部6个地图各完成一局游戏	10G	–
双重击倒	多人对战成就，获得至少2个“双杀”勋章	10G	–
看守人	多人对战成就，在配对游戏中中断另一位玩家的杀人飨宴	10G	仅限配对对战解锁，离线解锁无效。获得『杀个痛快』勋章
空中爆炸	多人对战成就，用火箭筒摧毁敌人驾驶的妖姬号或黄蜂号	10G	–
授勋战士	多人对战成就，在一局非团队比赛中获得至少10个勋章	10G	–
忍者归来	多人对战成就，在配对中从背后近战杀死敌人5次	10G	仅限配对对战解锁，离线解锁无效。
火焰忍者周年纪念	多人对战成就，在配对中杀死已获得“忍者归来”成就的敌人	10G	仅限配对对战解锁，离线解锁无效。
传奇杀戮之王	多人对战成就，杀死已获得“周年版传奇”成就的敌人	10G	–
狂战士扮	多人对战成就，扮演精英赢得10局比赛	10G	–
准备战斗	多人对战成就，近战杀死25个敌人	10G	–

本作是“电击文库”创刊20周年的纪念作品，由制作了《夜下降生》的法式面包代工，SEGA进行发行。参战角色大都来自“电击文库”的高人气轻小说，如果是喜欢轻小说这一媒体的玩家，相信也会对这款游戏非常感兴趣。游戏上手简单，系统却粗中带细，令人回味无穷，仅仅作为一款格斗游戏来看也有着相当高的完成度。现在就来看看本作的详细介绍吧。

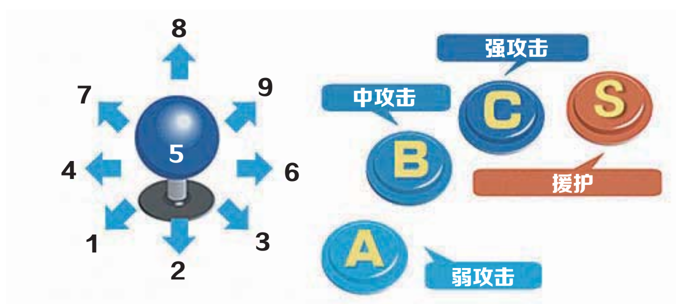
文 白菜 美编 心の永恒



电击文库 格斗巅峰	SEGA	格斗
多机种 电击文库 FIGHTING CLIMAX		日版
2014年11月13日	本地1~2人，在线2人	对应年龄：15岁以上
售价为PS3：7538日元、PSV：6664日元		

基本系统

键位说明



方向指令：为了方便阅读，本攻略中对方向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令：游戏中有A、B、C、S共4个按键，分别对应弱、中、强攻击与援护。对应键位可以在设定模式中进行变更。弱、中、强攻击归类为通常攻击，需要连续输入方向指令发动的招式称为必杀技。

画面解说



1. 使用角色。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。

2. 援护角色。左侧为1P选择的援护角色，右侧为2P选择的援护角色。

3. 体力槽。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。

4. Hit数。表示当前连段的攻击次数。绿色外框为确定连，红色外框表示中途可以受身。

5. BLAST标识。发动后会获得各种各样的效果。

6. 巅峰槽。累积EX必杀技和超必杀技的能量槽。圈内数字表示当前已存储能量值。

7. 王牌标识。当前可发动王牌技的次数。发动后标识会能量槽化，代表角色强化状态的持续时间。

基本行动

※以下系统说明均以玩家处于1P位置（左侧）为前提。

前进・后退：输入4/6方向，角色向对应方向缓慢移动。



蹲下：输入1/2/3方向，角色在原地蹲下。



跳跃：输入7/8/9方向，角色向对应方向跳跃移动。再次输入后可进行二段跳跃。



急速前跳（クイックフォワード）：快速连续输入2→8方向，



角色会向前进行快速且大幅度的切入型跳跃。同样可派生出二段跳跃。

前冲：输入66，角色向前方快速移动。前冲没有硬直，随时可以进行跳跃或防御。



急退：输入44，角色向后方快速移动，不过没有无敌时间。



© 2014 KADOKAWA アスキー・メディアワークス

防御：在对手攻击接触到角色之前，输入1/4/7 方向，即可采取防御行动。防御必杀技和王牌技时会损失少许可回复体力，不过体力低下时也不会因为防御而致死。另外空中也可以做出防御行动，但部分招式不能空中防御。



投技・拆投：贴近对手输入 6/4C 即可发动投技。被投的一方在被抓住的瞬间同样输入 6/4C 可发动拆投。



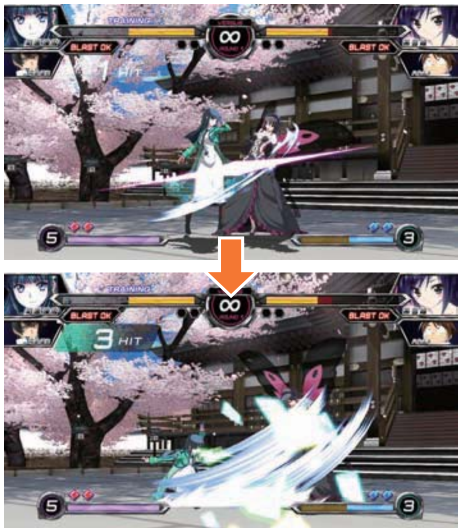
受身：被对手攻击吹飞时，按住 A/B/C 任意一键不放，角色会在可受身的最快时间点自动发动受身，从受创状态进入无敌状态并持续至角色落地为止。受身时输入方向可以向对应方向移动，并且重置二段跳发动权。在无敌状态下发动二段跳或出招攻击，则立刻解除无敌状态。



通常攻击：输入 A/B/C 键，角色发动通常技攻击。



连携攻击（コンビネーション）：攻击接触对手时按下其他通常技按键即可使出连携攻击。与其他作品有所区别的是，本作中连携攻击通常情况下只局限于 A→B→C 这样由弱到强的连锁路线。而在王牌强化效果发动中，才能发动 B→C→A 或是 C→A→B 这样无视攻击强弱顺序的连锁路线。连携攻击中 A 的部分还能加入蹲攻击，最多能连打 3 次。另外部分招式可以在触碰到对手后进行“跳跃取



消”，不过若是在攻击命中的情况下，同一套连段中只能跳取消一次。

快捷连携（クイックコンビネーション）：地面上 A 攻击接触到对手时，连续按下 A 键，角色就会自动使出固定套路的自动连段。巅峰槽在 1 以上时，会以 EX 必杀技来收尾。伤害虽然不高，但胜在轻松简便不失误，在对手体力不多时能够稳定结束战斗。当然玩家也可以在 EX 必杀技最后手动来追加超必杀技。



必杀技：输入特定方向指令 +A/B/C，即可发动必杀技。每个角色拥有的必杀技类型、数量和特性均有所区别，乃凸显角色特征的最大要素。



冲击技（インパクトスキル）：输入 A+B 或 2A+B 即可发动的强力招式，特征为启动瞬间（第 1 帧起）有相杀对手招式的性能。每个角色的招式形态都不同，但总体来说，A+B 均为横向的突



进技，↓A+B 均为向上的对空技或当身技。冲击技可以取消任何通常技，命中后也可以正常连锁出 EX 必杀技或超必杀技，但被防御时只能连锁王牌技和 BLAST 来消除破绽，否则就是大确反。

冲击破坏（インパクトブレイク）：输入 4A+B 即可发动的全员共通中段技，发动时起跳一定高度可以回避下段攻击，起跳至最高点时获得等同于冲击技的相杀性能，攻击解除对手后再次输入 A/B/C 可发动特写画面的追加攻击，将对手浮空，自身也会跟着自动跳起。追加攻击按键输入慢一些的话，将不会出现特写画面，追加攻击本身的伤害补正也会劣化，大幅影响整套连段的伤害。冲击破坏被防御时没有确反，但追加攻击被防御后会出现极大的破绽。



EX 行动（エクステンドアクション）：发动特定通常攻击或特定必杀技时，按住输入的功能键（A/B/C）不放，招式的性能就会发生一定的变化，这被称为 EX 行动。注意 EX 行动并非“强化”原本的招式，而是“改变”原本的招式。另外也不是所有角色都拥有 EX 行动。



▲深雪的2C按住不放后横向判定距离会大幅加长。



援护行动



选用角色下方的援护角色头像为彩色时，即可按 S 键发动援护攻击。当援护攻击结束、援护角色从场上消失后，援护角色头像从灰色开始由下往上充能，填充完毕后再次回复为彩色，角色说出一句台词提示，代表可再次发动援护攻击。

援护攻击大致分为三种类型，分别是攻击型（ATTACK）、防御型（DEFENCE）和特殊攻击型（SP ATTACK）。攻击型一般是直接发起攻击的招式；防御型是当身技类型，对手在其效果范围内发动攻击后会遭到反击；特殊攻击型一般没有直接了当的高杀伤力，但命中后能对对手的行动作出限制或削弱（例如行动拘束、伤害补正缓和等）。

每个援护角色都拥有至少两种攻击方式。其一是输入 2/5/8S 发动，俗称为 5S，特征是指令不带横向的方向；其二是输入 1/4/7/9/3/6/9S 发动，俗称为 6S，特征是指令带横向的方向。（延珠还有按住一种输入 2/5/8S 后，按住 S 发动的第三种攻击方式。）通常情况下，援护攻击只能在地面发动，且发动时角色会做出呼叫的行动，产生一定的破绽。不过也有一些特别的发动方式，下文详细介绍。

援护取消

在攻击触碰对手、产生硬直时间时，消耗 1 条巅峰槽即可强制唤出援护进行攻击。这属于特殊援护行动中的援护取消，发动时角色身上会有绿色的光圈缠绕，画面也会瞬间暗转，作为角色发动了援护取消的提示。援护取消是消除自身破绽，避免遭到确反或延伸连段的重要要素，但并非所有招式都能无限制地发动



援护取消。在攻击命中对手的情况下，超必杀技无法使用援护取消；在攻击被对手防御的情况下，冲击技、冲击破坏和超必杀技无法使用援护取消。

王牌援护



在王牌技发动后的强化时间中，角色召唤援护时不再出现呼叫动作，即使攻击未触碰对手也可以在空中直接呼叫援护，发动援护取消时也不再消耗巅峰槽，可以说是随心所欲。因此在王牌的强化时间中，可以多多使用援护进行怒涛般的连续进攻。

巅峰槽相关

巅峰槽是分布在画面左下角和右下角的超必杀槽。发动特殊攻击或特殊行动时会消耗，随着时间经过会缓慢增加，玩家积极发动攻势（推前方向或前冲之类）的话会进一步提升增加速度、反之采取消极的行动则会停止增加（不断向后移动）。巅峰槽最大能积蓄 5 条。以下介绍所有需要消耗巅峰槽的行动。（援护取消已经在上文介绍过，就不再赘述。）

EX必杀技



以 A+B 的指令输入正常的必杀技，就会以消耗 1 条巅峰槽的代价发动经过强化的 EX 必杀技。EX 必杀技发动时进入暗转时间，角色身上出现绿色光芒，并且可以取消通常必杀技和冲击技。注意发动 EX 必杀技的瞬间，BLAST 积蓄值会立刻提升 10%。

超必杀技（クライマックスアーツ）

最能代表角色特性、还原原作的超必杀技，简称 CA。指令方面全员统一为 41236B+C 和 63214B+C，消耗巅峰槽均为 2 条。发动时进入暗转时间，场上背景变化并出现角色的立绘特写，可以取消除超必杀技外的任何招式。41236B+C 为重视伤害的超必杀技，发动时没有任何特殊效果和无敌时间；63214B+C 的伤害低于前者，但发动时角色附加无敌，且发动瞬间 BLAST 积蓄值立刻提升 20%。超必杀技拥有最低伤害补正设定，即最少也能打出一定值的伤害，非常适合用在连段的最后提升连段整体的伤害。另外在



超必杀技发动出现特写的期间，还可以输入 A+C、消耗王牌标识来提升超必杀技的威力。利用王牌强化超必杀技时，角色身上会出现红色闪光，特写也进一步放大，一目了然。

反射防御（リフレクションガード）



在防御硬直中，同时按下 ABC 之中任意两个键，角色身上就会出现类似护盾一样的特效，将对手推出一定距离，这就被称为反射防御。反射防御是脱离对手压制的极佳手段，但需要注意的是，血量占优的一方发动反射防御时，每次需要消耗 0.5 条巅峰槽，而血量较少的一方发动反射防御则无需任何消耗。因此这是非常适合劣势一方进行逆转的重要系统，一定要牢记在心。

※ 对可以进行空中防御的招式发动反射防御时，对手如果连锁出不可空中防御的招式，玩家也能继续发动反射防御将其防下。

BLAST

当角色头像旁边的 BLAST 标识显示为“BLAST OK”时，同时按下 A+B+C 即可发动的自身无敌的周身冲击波。也就是同类作品中经常出现的、俗称的“爆霸”。发动之后会进入积蓄时间，标识显示为“CHARGING XX.X%”的字样，在数字填充至 100% 之前不可再次发动。当满足发动条件，系统却限制玩家发动 BLAST 时，BLAST 标识处会显示为“WAIT”字样。具体时机为使用连段型 BLAST 的连段持续中、角色倒地中、遭受投技攻击、遭受 EX 必杀技攻击和遭受超必杀技攻击途中。

当 BLAST 处于积蓄时间中时，血量劣势的一方，与对手的血量差越大，BLAST 积蓄速度就越快。处

于王牌效果强化时间中时也会提升积蓄速度。另外 BLAST 有三种发动方式（下文会详细介绍），也会影响到积蓄时间的长短。发动 EX 必杀技时立刻提升 10% 积蓄值，发动 63214B+C 的超必杀技时立刻提升 20% 积蓄值。

强化型BLAST（パワーアップブラスト）



通常情况下直接输入 A+B+C 发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生红色的气流，俗称红霸。气流命中对手时直接增加 2 条巅峰槽，对手防御、倒地追击或空振的情况下只增加 1 条巅峰槽。发动之后 BLAST 标识显示为“POWER UP”，在 10 秒内角色进入巅峰槽缓慢提升（最终提升 1 条）、体力缓慢回复、攻防能力提升的强化状态。不过要特别注意，在该强化状态下即使发动 EX 必杀技和 63214B+C 超必杀技，也不会提升积蓄值。在王牌强化效果中发动强化型 BLAST 的话，可以延长王牌强化效果持续时间。由于强化型 BLAST 的效果非常强大，因此建议玩家优先考虑这种发动方式。

连段型BLAST（コンボブラスト）

攻击中取消收招硬直发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生蓝色的气流，俗称蓝霸。气流触碰到对手时直接增加 1 条巅峰槽。直接输入 A+B+C 的话，命中对手时为不可受身的高浮空状态，可进行连段追击。注意如果输入 6A+B+C，则会将对手横向吹飞，撞到墙壁会反弹。可用于取消的招式为超必杀技和王牌技以外所有招式。连段型 BLAST 发动后没有“POWER UP”强化时间，也不会延长王牌强化效果持续时间，不过优势在于可以大幅提升连段的伤害，以及立刻进入 BLAST 积蓄时间，综合来说离再次使用 BLAST 的回复速度是最快的。在特别需要抢血的情况下，不妨考虑一下。



逃脱型BLAST（エスケープブラスト）

处于受创硬直或防御硬直中发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生绿色的气流，俗称绿霸。气流不可防御，命中对手时为不可受身的横向吹飞状态。逃脱型 BLAST 不仅没有任何发动恩惠，而且积蓄速度约为其他两种 BLAST 的 50%，因此建议只在非常、非常关键的时刻才考虑发动。注意不能在 EX 必杀技和超必杀技中途发动。



王牌技（切り札）



输入 A+C，消耗巅峰槽上方的王牌标识发动的角色固有招式。王牌技主要可以分为打击系和觉醒系两种。

打击系：王牌标识为红色，以直接攻击为主。发动时没有暗转时间，攻击判定发生前附加对打击技无敌状态，大部分招式均为不可蹲防的中段技（塞尔贝莉亚为不可空防技）。发动后进入共通的王牌强化效果时间。

觉醒系：王牌标识为蓝色，以强化角色固有性能为主。发动时有暗转时间，附加瞬间无敌状态。目前持有觉醒系王牌技的角色仅为桐人（キリト）、里见莲太郎、黑雪姬和夏娜（シャナ）四人。

王牌技可用于取消除超必杀技外的所有招式，其中打击系王牌技被防御时会将对手远远推开至高空，不会产生丝毫破绽。发动后的全员共通强化效果如下：

1. 通常技连锁路线大幅解放，可以进行 C→B→A 的逆向连锁，也可混入多次蹲攻击。
2. 唤出援护时取消呼出动作。
3. 援护取消时不消耗巅峰槽。
4. 未命中对手时亦可在空中唤出援护。
5. 连段中地面跳跃取消次数限制取消（通常状态下一套连段中只能跳跃取消一次）。
6. 全部通常技均可跳跃取消。

另外王牌强化效果的持续时间也根据角色不同有长有短，夏娜持续 30 秒，桐人与黑雪姬持续 35 秒，其他角色持续 25 秒。发动 EX 必杀技或超必杀技演出中，倒计时会暂停。强化时间中每受到对手一次攻击（注意是一次攻击，不是一击，例如 5A>5B>5C 的连段只算一次攻击，而不是算三次攻击），持续时间将立刻缩短 3 秒；强化时间中发动强化型 BLAST，持续时间立刻延长 10 秒。

王牌标识开局为 2 个，每失败一局时自动回复 1 个。

潜在能力（ポテンシャル）



每个角色都有自身的潜在能力，在战斗中满足一定条件后就会发动。发动时援护角色头像的下方会出现操作角色的眼部特写，操作角色头像也会开始闪光。眼部特写旁还会写明发动潜在能力的类型和等级。每个角色详细的潜在能力发动条件可以在游戏的出招表中查看。另外当两个潜在能力同时满足发动条件时，后发动的会覆盖掉先发动的，等级高的会覆盖掉等级低的。以下为全角色的潜在能力详细说明表。

角色	发动条件	效果（持续时间）	发动次数上限
全员	体力30%以下	攻击力提升10%（20秒）	1次
全员	只有对手胜利后结束对战的小局中，自身体力30%以下	攻击力提升20%（20秒）	1次
夏娜（シャナ）	招式命中 10 次 ※	攻击力提升10%（20秒）	1次
亚丝娜（アスナ）	使用援护 4 次	攻击力提升10%（10秒）	2次
美琴	招式命中 10 次 ※	攻击力提升10%（10秒）	2次
桐乃	使用援护 6 次	攻击力提升10%（20秒）	1次
静雄	受到共计 20Hit 攻击	防御力提升10%（10秒）	1次
黑雪姬	防御 10 次招式攻击	巅峰槽增加1条	1次
智花	使用援护 6 次	攻击力提升10%（20秒）	1次
桐人（キリト）	招式命中 30 次 ※	攻击力提升20%（10秒）	1次
深雪	使用 EX 必杀技 3 次	加快援护回复速度（20秒）	1次
大河	使用投技命中 3 次	攻击力提升10%（10秒）	2次
雪菜	使用 EX 必杀技 2 次	对手反射防御无效（20秒）	1次
莲太郎	使用蓄力必杀技 3 次	攻击力提升10%（10秒）	2次
结城晶（アキラ）	发生 2 次破招	10%攻击力（10秒）	3次
塞尔贝莉亚（セルベリア）	援护 4 次使用	攻击力提升10%（10秒）	2次

※招式命中次数并非指HIT数，而是不同招式的命中次数。例如5A>5B>5C>214A的连段，仅仅算4次命中。

主菜单模式

STORY

故事模式，以 CPU 为对手进行战斗。下分 ARCADE 模式与 DREAM DUEL 模式。

ARCADE

街机模式，玩家要连续挑战 9 名角色，通关后可以解放隐藏角色结城晶或塞尔贝莉亚的使用权以及所选援护角色的语音鉴赏购买权。关系到奖杯要素。

结城晶解放条件：街机模式下前 8 场战斗中，4 场以上未使用超必杀技完成最后一击，在第 9 战击败结城晶。

塞尔贝莉亚解放条件：街机模式下前 8 场战斗中，5 场以上使用超必杀技完成最后一击，且从未接关，然后在第 9 战击败塞尔贝莉亚。

DREAM DUEL

梦幻对决模式。玩家选择一名角色，可以挑战系统指派的 6 名角色。玩家所选角色与这 6 名角色在战斗前都会发生一些有趣的对话，熟悉原作的话相信能够让人会心一笑。6 名角色全部击败后，即可解放所选操作角色的插画购买权和语音鉴赏购买权，以及所选援护角色的语音鉴赏购买权。关系到奖杯要素。



VERSUS

离线对战模式，支持两名玩家面对面的对决，或者直接与 CPU 对战。

NETWORK

线上模式。下分 RANK MATCH 模式、PLAYER MATCH 模式和 RAKING。RAKING 为查看自身各项成绩在全球玩家范围内的排名。以下详细解说 RANK MATCH 和 PLAYER MATCH。

RANK MATCH



排名赛模式。玩家要先选择自己的操作角色，然后通过线上随机配对战斗来提升网络积分，提高排名。该模式下可以详细设定“通信速度范围”、“切断次数限制”、“地区选择”和“排位等级选择”，精确地筛选出自己希望对战的对手。

PLAYER MATCH

玩家赛模式。玩家可以创建或进入其他玩家创建的房间，允许最多 8 名玩家同时入场，不过同时只能由两名玩家展开对决，剩下的玩家可以观战。但是本作不知为何无法邀请好友加入房间，想要进入他人的房间，只能通过搜寻。

CHALLENGE

挑战模式。下分 SCORE ATTACK 模式、TIME ATTACK 模式和 SURVIVAL 模式。

SCORE ATTACK



分数挑战模式。和最高难度的 CPU 进行 9 场战斗，用最后的积分进行全球排名比较。关系到奖杯要素。

TIME ATTACK

时间挑战模式。和固定难度的 CPU 进行 9 场战斗，用最后的用时进行全球排名比较。关系到奖杯要素。

SURVIVAL

生存模式。一直与不同对手进行单局战，每局胜利后体力得到少量回复，巅峰槽继承，测试玩家能打倒多少名对手，用最后的成绩进行全球排名比较。关系到奖杯要素。

TRAINING

训练模式。能够进行各种设定调整，也可以控制 2P 角色录像，方便练习各种连段和状况应对。

CUSTOMIZE

编辑模式。可以购买角色图标、名片版式、称号和名人签名来作为线上对战显示。另外角色的可使用颜色也是在此购买。关系到奖杯要素。

SPECIAL

特典模式。下分 CHARACTER、NOVEL、MUSIC 和 REPLAY。

CHARACTER

角色相关特典。在此可以购买已解放购买权的各种插画和语音鉴赏。关系到奖杯要素。

NOVEL

轻小说试阅。在本作中登场的所有轻小说，都能在此找到其第一卷第一章节的内容进行试阅。当然，是日文。关系到奖杯要素。

MUSIC

音乐鉴赏。可以欣赏本作中所有的BGM。

REPLAY

录像回放模式。在对战模式下战斗结束后，按下 Start 键可保存录像，之后即可在此观看。

OPTION



设定模式。其中较为重要的是在 SYSTEM 分项中可以选择安装游戏，加快读盘速度，安装数据容量为 1.7G。另外本作支持 PS3 和 PSV 版本之间的交叉存档，拥有双版本的玩家也可以在 SYSTEM 分项中选择上传 / 下载交叉存档。

奖杯列表

总的来说本作是奖杯神作。PS3 版因为有双手柄，某些相当棘手或耗时的奖杯也能在线下对战中轻松获得。而 PSV 版只能找个速度不错的好机友一起来刷，否则像“全员集合！”这种奖杯绝对可以把人愁死。其余单机奖杯中，“ハイスコアラ－”要求分数挑战模式 9 场战斗获得 300,000,000 分以上，要尽量保证每场战斗都能拿到至少一小局的完全胜利，稍稍受损的血量可以通过发动强化型 BLAST 来回复，这样每场战斗都能拿到 40,000,000 分左右。“タイムアタッカ－”要求时间挑战模式在 8 分钟以内通关，角色尽量选择打击系王牌技的角色，开场发动王牌技重创对手，然后发动强化型 BLAST 攒气，在强化状态下用 41236B+C 的超必杀技尽快将对手解决。每两小局战斗平均要在 53 秒内结束，前 4 场战斗难度较低，可以尽量多多赚取时间。“スピ－ド胜利！”要求 10 秒内赢下一小局，建议第一小局先把巅峰槽存到 5 条，第二小局开场直接发动 41236B+C 超必杀技，然后用两个王牌强化，接下来再发动一次 41236B+C 超必杀技，最后随便打一套连段应该就成功了。“ゾロ目フィニッシュ！”最简单的达成方法，就是保持体力优势拖完时间，这样时间就是“00”秒。“スペシャルイラスト コンプリ－ト”要求获得全部角色的特典插画，这些角色仅限于玩家可操作角色，只要完成他们的梦幻对决模式就能开放插画购买权，结城晶和塞尔贝莉亚只要解放使用权就会自动获得他们的插画。购买全部角色的插画一共需要 72000CP。

奖杯	名称	取得条件
白金	电击文库FIGHTING CLIMAXオ–ルクリア！	获得其他所有奖杯
铜杯	STARTING CLIMAX	初次进入游戏
铜杯	シャナ ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择夏娜（シャナ）通关
铜杯	アスナ ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择亚丝娜（アスナ）通关
铜杯	美琴 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择美琴通关
铜杯	桐乃 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择桐乃通关
铜杯	静雄 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择静雄通关
铜杯	黑雪姬 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择黑雪姬通关
铜杯	智花 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择智花通关
铜杯	キリト ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择桐人（キリト）通关
铜杯	大河 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择大河通关
铜杯	深雪 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择深雪通关
铜杯	雪菜 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择雪菜通关
铜杯	莲太郎 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择莲太郎通关
铜杯	シャナ ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择夏娜（シャナ）通关
铜杯	アスナ ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择亚丝娜（アスナ）通关
铜杯	美琴 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择美琴通关
铜杯	桐乃 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择桐乃通关
铜杯	静雄 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择静雄通关
铜杯	黑雪姬 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择黑雪姬通关
铜杯	智花 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择智花通关
铜杯	キリト ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择桐人（キリト）通关
铜杯	大河 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择大河通关
铜杯	深雪 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择深雪通关
铜杯	雪菜 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择雪菜通关
铜杯	莲太郎 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择莲太郎通关
银杯	ハイスコアラ－	分数挑战模式获得300,000,000分以上
银杯	タイムアタッカ－	时间挑战模式在8分钟以内通关
银杯	サバイバ－	生存模式击败15人
铜杯	ネット对战デビュ－	初次进行线上对战
铜杯	トレ－ニング ×3600sec	训练模式累计游戏1小时
铜杯	サポ－ト ×100	援护角色累计唤出100次（训练模式不可）
铜杯	ガ－ド ×1000	防御敌人攻击累计 1000 次(训练模式不可)
铜杯	投げ回避 ×50	拆投累计成功50次（训练模式不可）
铜杯	切り札 ×300	发动王牌技累计300次（训练模式不可）
铜杯	ブラスト ×100	发动BLAST累计100次（训练模式不可）
银杯	EX 必杀技 ×500	发动 EX 必杀技累计 500 次(训练模式不可)
银杯	クライマックスア－ツ ×100	发动超必杀技累计100次（训练模式不可）
银杯	インパクトスキル ×500	发动冲击技（包括冲击破坏）累计500次（训练模式不可）
银杯	リフレクションガ－ド ×500	发动反射防御累计成功500次（训练模式不可）
金杯	ダメ－ジ ×10000000	对对手累计造成1000万伤害（训练模式不可）
铜杯	クライマックスア－ツ失败……	发动超必杀技没有命中对手（训练模式不可）
铜杯	大逆转胜利！	体力差达75%以上时逆转胜利（训练模式不可）
铜杯	MAX CLIMAX–ARTS FINISH！	使用2个王牌标识强化的超必杀技获得胜利（训练模式不可）
铜杯	全员集合！	1P和2P双方同时唤出援护（训练模式不可）
铜杯	魂の激突！	双方发动冲击技（包括冲击破坏）互相撞击（训练模式不可）
铜杯	通常技胜利！	只使用通常攻击胜利（训练模式不可）
铜杯	完全胜利！	所有小局均是完美胜利（训练模式不可）
铜杯	赖れる相棒！	援护角色冷却时间结束的瞬间唤出援护（训练模式不可）
铜杯	スピ－ド胜利！	10秒以内胜利（时间速度限定为“Normal”。训练模式不可）
铜杯	ゾロ目フィニッシュ！	胜利时剩余时间十位数和个位数数字相同（训练模式不可）
铜杯	かかえ死に……	被击败时残余2个王牌标识和5条巅峰槽（训练模式不可）
铜杯	スペシャルイラスト コンプリ－ト	获得全部角色的特典插画
铜杯	アイコン コンプリ－ト	获得全部角色图标
铜杯	プレ－ト コンプリ－ト	获得全部名片版式
铜杯	キャラクタ－カラ－コンプリ－ト	获得任意角色的全部颜色
铜杯	10 年早いんだよ！	解放隐藏角色结城晶（アキラ）的使用权
铜杯	殿下のために……！	解放隐藏角色塞尔贝莉亚（セルベリア）的使用权
铜杯	ノベル读了	轻小说试阅模式下读完任意一章节小说

●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

特快专递

电击文库 格斗巅峰

文 宇宙人 美编 anubis

小小大星球3	SCE	动作
多机种 Little Big Planet 3		中文版
2014年11月18日	本地1人，在线1~4人	对应年龄：全年龄
售价为PS3/PS4：350港元		



《小小大星球》终于迎来了第3作，本作继承了系列一贯充满奇幻和创意的风格，诸如自创关卡等丰富要素保留下来的同时，还追加了三名全新的角色，使得多人合作的时候玩法更加丰富。游玩本作除了要挑战无伤之外，不妨发挥自己想象力，创造自己的关卡与广大玩分享吧。

基本操作

按键	作用
□键	打开玩具箱
○键	确定、打开工具箱
△键	进入房间
×键	取消、跳跃
R1键	使用工具、推动机关、攀爬、滑翔（史飞噗）
R2键	挥手
L1键	使用工具、变身（塔哥）
L2键	挥手
Option键	暂停菜单
触摸板	打开玩具箱，特定模式下可以用触摸功能控制光标移动

角色基本能力

布娃娃

本作虽然追加了三位独具特色的英雄角色，但游戏中几乎所有关卡都是针对角色而设计的，布娃娃作为系列的主角，自然游戏中大部分关卡还是要操作他去完成。相比起其他角色，布娃娃本身并没有过人的特点，但是能够使用各种专属的工具来通关，工具会随着流程推进而不断增加，其特点可以查看后文。



怪袜娃

迷茫森林中解锁的角色，特点是动作灵活而且跑步速度快，能够沿着有弧度的墙角冲上墙，也可以在墙壁之间来回跳跃从而到达更高的地方。



塔哥



宝塔殿解锁的角色，特点是有大小两种形态可以随时切换，小塔哥比较灵活，移动速度快，能钻过一些非常矮的通道或者在水面上奔跑，大塔哥笨重，可以撞破一些障碍物。塔哥登场的关卡里面有很多解谜也需要通过不断切换大小来实现，比如一些弹跳板上，要先切换大塔哥将跳板压下去，然后切换成小塔哥弹起来。

史飞噗

天花乱坠湖解锁的角色，特点是可以在空中自由飞行。飞行的时候按下 R1 键是滑翔，可以加快横向以及向下飞行的速度。同时还可以在飞行的时候提起一些较轻的道具或者拉动特殊机关。





工具箱

帮浦爆弹：在迷茫森林获得的工具，实际上是吹风机，装备之后按 R1 键是吹气，L1 键则是吸气，方向可以用右摇杆控制。帮浦爆弹可以吹或吸场景中的一些较轻的道具或者触发一些特殊机关。

闪现球：从头部射出一个具有弹性的球。某些场景的墙壁上会有一个粉红色的长方形框，框中间有银色的光。当球进入了这个框里面之后，布娃娃就会瞬间传送到球的位置。利用这个闪现球通常是用来到达一些正常方式去不了的平台，或者穿过一些光束墙之类的障碍物。

挂勾帽：能够吸附到场景里的线上，并利用左摇杆在线上移动，以此移动到不同的平台上。

加速靴：最实用的工具，装备后按 R1 键能进行喷射移动，每次离地可以在空中朝任意方向喷射一次。部分场景在空中有充电包，在空中碰到充电包可以再进行喷射。

照明灯：隐藏道具，要在迷茫森林的商店中购买一定数量的服装之后才能获得，照明灯除了能照亮黑暗的场景之外，某些场景中会看到一些较大的图画，利用手电筒去照那些画会出现隐藏的道具奖励。

主要模式

冒险模式

游戏的主线模式，连序章在内一共有 4 个章节，每章里面有若干个关卡。玩家进入这个章节之后要先进去地图中间的关卡，这个是相当于玩家在该章节里面的大厅，在这个关卡里面会找到通往其他关卡的门，开启之后才能挑战其他关卡。每个章节对应新增的英雄角色中的一人，完成指定的主线关卡之后就会解锁新角色。除了主线关卡之外，大厅里面还有一些要两位以上玩家才能挑战的关卡和机关挑战。大厅的场景内也能找到很多诸如贴纸之类的隐藏要素。





机关挑战

机关挑战是一些特殊条件的关卡，内容非常丰富多样，比如有拼装赛车，或者限定时间内冲到终点等等。这些关卡通常都有特定的完成要求，有一部分达成一定条件完成还能解锁奖杯。机关挑战的房间一开始是被关上的，要在章节的大厅找到房间的入口才能开启。挑战完成之后同样会奖励一些贴纸。

评价

过关之后系统会对玩家进行评价，评价有三项，分别为过关、全收集、无伤通关。过关顾名思义，只要打过即可。全收集主要是指在关卡中的贴纸和装备收集，同一样东西只要收集一次即可，因此可以通过多次挑战完成。无伤表示玩家在整个通关过程中一次都没有死过，本作有要求全关卡无伤完成的奖杯，使得本作的白金难度一下子提升不少。

玩具箱学院

玩具箱学院一共有两个学期的课程，每个课程有一定数量的关卡，这些关卡要求玩家利用编辑功能改变场景才能完成。全部完成之后同样有对应奖杯。

奖杯列表

名称	杯种	说明
100%完成	白金	获得其他全部奖杯
一个怪袜娃	铜杯	变身为怪袜娃，解锁相应角色后获得
大小塔哥	铜杯	变身为塔哥，解锁相应角色后获得
飞天小高手	铜杯	变身为史飞噗，解锁相应角色后获得
痴心妄想	铜杯	月球不该待在棍子上！把它给弄掉
她要爆炸了	铜杯	在“创作”模式中将热电发挥至极限
他们会游泳?	铜杯	把一个布娃娃机器人泡在水里
老派！	铜杯	使用《小小大星球2》中的强力道具
锦囊妙计…	铜杯	在两个机关挑战中均获得胜利
配来配去	铜杯	装饰一个冒险地图
我们饿必须更深入…	铜杯	制作一个使用全部16个图层的关卡
新潮	铜杯	在关卡中设置一个“挂勾帽”
精选清单创作者	铜杯	制作一个精选清单
我们去冒险吧！	铜杯	游玩一个社群冒险
充满冒险精神	铜杯	将一个社群冒险加入“我的最爱”
努力不懈的人	铜杯	完成“玩具箱学院”第一学期训练
毕业生	银杯	完成“玩具箱学园”第二学期训练
滑溜斜坡	铜杯	制作一个滑行坡道
顶尖驾驶员	银杯	毫发无伤完成“云朵车队”关卡
自由的鸟儿	银杯	挑战房间“空中战斗”中摧毁至少25个牛顿的机器人
八点钟晚宴	银杯	迷茫森林的挑战房间“猜猜谁来晚餐？”不损失一个布娃娃抵达终点（达成毫发无伤评价）
梦想国度漫游者	铜杯	探索宝塔颠的“团队精选”通道
我、最、无、敌！	银杯	使用“游戏设置调整器”变成无敌状态…并证明你有多么无敌！
造物者新手	银杯	毫发无伤地完成玩具箱学院第一学期
资深造物者	银杯	毫发无伤地完成玩具箱学院第二学期
毕业典礼	银杯	完成“玩具箱学院”两个学期的训练
别独自前往…	金杯	和另外一个布娃娃一起完成所有冒险关卡
冒险王	金杯	毫发无伤完成所有冒险关卡
一个名为“探索”的人	金杯	在冒险模式中完成所有探索
重组乐队	金杯	让传说中的英雄全部复活，即怪袜娃、塔哥、史飞噗三个角色解锁后即可获得
制图师	金杯	制作一个冒险地图
返校	金杯	穿着牛顿服装游玩任一道“玩具箱解谜”关卡，牛顿的服装可以在天花乱坠湖的挑战房间“空中战斗”上方找到

本作的流程不算长，打过了三个主要章节并解放了三个英雄之后就会进入最后两关。但是奖杯有很多的要求比较考验玩家的技术，比如全冒险关卡无伤通过，还有很多要联网才能解锁的奖杯。个人建议一周目可以随便打，因为对关卡不熟悉不太可能达成无伤，而部分收集也要在后面解锁了新工具之后才能回来拿，部分关卡也要用新道具才能开启。通关之后，先将三个章节大厅的隐藏关卡都开启出来，隐藏道具也全部拿了，之后再挑战无伤。收集可以在完成“别独自前往…”的同时顺便补完。机关挑战相关的奖杯随便什么时候完成都可以。



文 纱迦 美编 anubis

如今已成标配的《帝国》又迎来了新的一作，和6代相比这回游戏加强了内政，还为7代的不少无双武将重新设计了得意武器，诚意还是有的。新增的生孩子系统更是满足了不少玩家长久以来的YY心理。但游戏没有多周目继承要素是闹哪样！而且游戏相关的统计功能也太烂了，本期只能先以特快的形式为大家介绍一下游戏的基本玩法了。

真·三国无双7 帝国	Koei Tecmo	动作
多机种	真·三国无双7 Empires	日版
2014年11月20日	本地1~2人，在线2人	对应年龄：12岁以上
售价为PS3：6264日元，PS4/Xbox One：7344日元		

新要素快速点评

《真·三国无双7帝国》既是《真·三国无双7帝国》的资料片，也是《真·三国无双6帝国》的续作，相比两个前作都有不同程度的改变，下面就首先来介绍一下本作相对于这两部原作的新要素。

秘计系统

相对于7代正传的新系统，发动方法是在战场上按RT/R2键调出秘计菜单，用十字键的←→进行选择，按↑发动。秘计的效果多种多样，既有强化我方的，也有直接攻击敌人的。相比6代《帝国》，这次又增加了大规模秘计，发动时需要特定武将撤退准备，在准备过程中确保特定据点和武将不失，一定时间后即可成功。而特定秘计还能两两组合，从而发挥更大的效果。秘计的获得方法是从学问所中购买，或是从义兄弟／配偶处随机拿到。



武器变更

本作新增了一名角色荀彧，其对应武器为阵杖。不过游戏新增的武器并不止这一种，7代本传的DLC武器也有加入，此外还调整了部分角色的得意武器，如王异、小乔等等。老玩家打起来也有全新感受。

自定义要素

自定义武将是《帝国》的一大特色。本作还允许不同玩家的自定义武将乱入，玩家可以在标题画面的オプション中，通过“来访武将受入”选项来决定是否开启这一功能。开启后其他玩家的势力会对游戏进程带来更多变数，不过玩家也可以乘机保存自定义武将的数据，对于很多懒得捏人的玩家来说是一个福音。

此外本作还支持自定义剧本、军马、旗帜、士兵，自定义武将时的选项也更多。活用自定义剧本功能，可以实现快速通关、刷称号等功能。例如只要编辑一个我方独大、仅有一个残余势力的剧本，再选择固定军略为降伏劝告的角色（如荀彧），即可实现一回合最高难度通关。

注意，除自定义武将外，其他自定义项目都需要开始游戏后在各种设定的菜单中进行更改。

生子系统

生子系统一般是战国游戏的特色，不过本作也加入了这一系统，实在是让广大玩家欢呼雀跃。游戏中当玩家扮演的角色和异性武将的友好度达到最大时，即有机会告白或被告白。如果是被告白的话，玩家可以选择是否接受告白，接受的话还要选择是否立刻举行婚礼。如果不接受告白的话，会多出特别指令等日后答复告白。

结婚之后经过一定时间，孩子就会出生。然后再经过一定时间，孩子就会作为武将加入。孩子相当于是一名随机生成的自定义武将，据说长相会根据父母双方的长相来定，不过大部分时间都很惊悚。对孩子性别不满意的话可以通过读档来改变，只要读出生前一个月的档即可。（不科学！）

而除了结婚外，玩家还可以和两名武将结为义兄弟。义兄弟不限性别，同性异性均可。义兄弟同样由友好度来决定，可以选择结婚候补。（备胎？）



军略战斗快速入门

本作允许玩家以君主之外的身分进行游戏，也使得游戏有着更多的玩法。玩家的身分不同时，能够执行的指令也有所区别。根据玩家的表现，可以玩出种类繁多的人生（生き様）。

在野和仕官

玩家处于在野阶段时，可以通过提高自己的能力和名声来吸引其他君主的注意，也可以自由组成放浪军伺机起事。在野阶段时收入有限，也只能拉拢少数几个同伴，平时主要靠依赖来积攒实力。结成放浪军后，玩家可以选择在任意地区起事，如果成功的话就可以成为君主。

当玩家接受邀请成为某名君主的下属时，即可开始仕官旅途。仕官阶段玩家可以向君主提出自己的意见，或是完成不同的任务来提高自身的实力。玩家还会受到其他势力的拉拢，甚至自己谋反。谋反成功的话也会成为君主。



方针和目标

本作的游戏时间最长为 50 年，一年按月份有 12 次发布命令的机会，除购入外，每月都只能执行一项军略指令。相信绝大部分玩家都会把君主作为最终选择。君主可以自由决定势力的方针，但和在野及仕官时期一样，君主每个月也只能执行一项工作。每逢 1 月和 7 月，君主可以选择自势力的方针和政略目标。

方针是给自己的手下派遣任务，分为人事、富国、外交、战斗 4 种，玩家一共有 3 个重要度可以分配。方针的效果具体如下：

人事：手下会推荐人才，或是介绍一名武将并搞好关系。

富国：手下会赚取物资和金钱，或是通过施舍来提高领地人民的幸福度。

外交：手下会主动和其他势力拟定盟约。

战斗：手下会主动袭击其他势力的领地（需先指派太守）。

政略目标每次最多可以选择 3 个，完成之后可以获得一定的功绩（即经验值）。政略目标的内容是随机的，包括建设一项设施、进行一场侵攻战或袭击战、与其他势力签定同盟、登用一名武将等等。玩家可以量力而行。



资源和设施

本作的资源分为 3 种：物质、金钱和兵力。虽然仍与传统的策略游戏设定不符，但比起不知所谓的《真·三国无双 6 帝国》来已经强了不少。游戏中按照玩家领地的收入之和，每个月都会获得一定量的资源，修建特定设施会增加收入，如市场是增加金钱，矿山是增加物资，练兵所是增加兵力。

设施中的道具屋、学问所、锻冶屋最大修建 6 个，关系到购买商品的数量。道具屋影响装备，学问所影响秘计，锻冶屋影响武器。每个地域都有两个设施，玩家可以自由调整。同样的设施修建在不同的地域时效果是一样的，不过每个城市的生产品不同，在参看地域资料时可以看到。例如洛阳的生产品中有练心带：道具屋 ×3，即代表当玩家拥有洛阳且旗下领地的道具屋数量大于等于 3 时，即可在道具屋里买到练心带。



军略指令

本作的军略指令与部下有关。每名武将都有一项固有军略，玩家可以使用自己全部部下的军略，否则就只能使用默认的初期指令和特殊指令。

军略指令一共分为人事、军事、政略、调略、战斗、购入、特殊、休养这 8 大类，特殊指令是指告白、告白回答、结义这几种，在不满足条件时不会出现。部分指令需要特殊条件才能发动，例如大德指令需要附近有幸福度低的敌方地域，在不满足发动条件时指令会以灰色表示。

人德

本作将人德数值表面化，而且改为每个武将都有单独的人德值。人德值以表情表示，笑脸代表仁爱，哭脸代表恶逆，后面的数字代表程度，越大表现程度越深。人德会影响一些随机事件的发生，如人德高时放浪军谋反则不易成功，人民有几率献上宝物等。部分军略指令会影响人德的变化，在选择时可以看到。本作中人德的提升和减少比较缓慢，玩家需要招收有特定军略指令的部下才比较快，如董卓的酒池肉林，孟获的全域施し等。

而玩家以外的武将的人德是影响友好度的。与玩家人德数值相仿的武将，提升友好度时就比较容易，也不容易反叛。如果相反的话那么友好度就加得比较慢，反叛也时有发生。



据点制胜论 改

“《帝国》系列”的战斗从来是据点制胜论。游戏中每关的关卡设计是在地图上设置本阵及数个据点，与本阵连接的据点算作有效势力范围。处于我方势力范围内的我军部队战斗力会增强，。反之如据点不处在势力范围内时，兵士的战斗力会急速下降。

攻占据点的方法是把据点的守卫兵数打为零，玩家在据点中战斗时会看到这个数值，每一个兵 –1，消灭据点兵长 –10，有友军存在时这个数值会自动削减。在侵攻战中当玩家攻下与敌本阵相邻的据点，且该据点在我方有效势力范围中时敌总大将就会出现，将其击败即可过关。

本作的一大特色是可以在战斗开始前花钱改修据点，从而提升我方的作战能力。另一个新要素是新增了简易据点，简易据点不会改变有效势力范围，但会持续不断对附近的据点施压。使用特定秘计如发破，可以对简易据点造成重创。

在对付拥有多个地域的势力时，只要打下其都城，即可直接接收该势力的全部领地。如果想要节省时间的话这是个不错的主意，但注意敌人的势力越大，表现在战斗中就是能力越高，在高难度下要特别小心。

多周目要素 & 奖杯成就

应该说本作还是具有一定可玩性的，但一切优点都被一个设定所抹杀，这也就是下面要为大家解说的多周目要素。希望游戏能够通过补丁来修正这一问题，不然真的让人有上大当的感觉。

多周目要素

本作惟一的多周目要素，就是自定义武将的人生。在下一周目时自定义武将会按上一周目的人生采取对应的行动。除此之外，一切的一切都不继承，包括武器、等级、军略指令、秘计，实在是令人费解。换句话说，每次玩家开始游戏时，都和删档重来没什么区别。不得不说这个设定实在是反人类，这使得本作的游戏性甚至还不如最早的《真・三国无双 3 帝国》。





成就 / 奖杯列表

由于没有多周目要素，成就 / 奖杯就成了玩家反复游戏的主要动力。不过本作的成就 / 奖杯难度可不低，其中不少内容至今还条件不明。更恶心的是本作的 Xbox One 版不支持成就进度查询功能，实在是对日厂无话可说。不过一旦资料齐全，相信本作全成就 / 白金的耗时不会太高。

奖杯/成就名	获得条件
Empires	获得除此以外的全部奖杯/成就
修罗制霸	以修罗难度将任意剧本通关
数多の人生を経て	达成全部的人生
人生の大先辈	获得全部的称号
武器宝库	购买100种武器
准备万端	获得30种装备道具
无双の先へ	用自定义武将击破全部无双武将
知谋万灭	用秘计累计干掉10000名敌人
军略网罗	执行过所有的军略指令
子だくさん	孩子的数量累计达到5人
无双大国家	玩家作为君主或放浪军首领时，所有的无双武将都曾成为部下
多岐にわたる人生	画廊模式的全事件开放
嫡子诞生	首次产下孩子
新たなる英雄	用自定义武将通关任意剧本
色恋沙汰	初次告白，或被告白
桃园の誓い	初次结义
比翼连理	初次结婚
继承者	初次继承君主的地位
干国之器	初次成为君主
大拔擢	以在野之身一举成为大将军或军师
谋反人	通过谋反来当上君主
野望の始まり	初次以流浪军身分举旗成为君主
身内国家	手下只有配偶、义兄弟、孩子

奖杯/成就名	获得条件
反骨の相	实行军略指令"里切り"
建筑家	初次建率设施
大秘计阻止	阻止敌人的大规模秘计
四季堪能	在春、夏、秋、冬四季各打一战
面从腹背	配下武将初次转籍
目标达成者	一次战斗完成4个战功目标
铠袖一触	在总兵力剩余九成的情况下获胜胜利
初めての依赖	初次完成依赖
大胆不敌	单身突入敌本阵击败敌总大将
天候变化	用秘计改变天候
自作集结	在编辑模式中设计一名新武将、一面军旗、一匹军马、一种兵士
策略家	使用100次秘计
军师就任	初次就任军师
大将军就任	初次就任大将军
胜利の风が吹く	参加剧情战斗：赤壁の战い 连合军，并让诸葛亮成功借到东风
驱け出し政略家	初次达成政略目标
大国家	自势力的武将数量达到20人
据点制压	一次战斗制压10次据点
温厚笃实	人德达到至善
眼中无人	人德达到极恶
信赖を筑く	达成依赖战，提高与君主的友好度
绝世の美貌	一次人生受到3名以上的武将告白
建筑熟练者	同样的施设建设6个
大切な赠り物	初次从配偶/义兄弟/人民处获得武器或装备道具
少数精锐	在我方兵力远少于敌方兵力的情况下获胜

重难点成就 / 奖杯说明

修罗制霸：可以按如前所说的方法，用自定义剧本来解除，这也是本作惟一一个和难度有关的奖杯 / 成就，其他奖杯 / 成就均可在最低难度下解除。

数多の人生を経て：全人生是目前最麻烦的一个奖杯 / 成就，因为游戏中没有相关说明，有待进一步的攻略。

人生の大先辈：全称号同样麻烦，但游戏中起码告诉了达成条件。由于存在被男 / 女告白一定数量的称号，可以确定是能多周目累计的，只不过游戏中没有统计，只能靠玩家自己记录了。

无双の先へ：同样是没有记录，而且不确定是否可以更换操作的自定义武将，推荐开自定义剧本优先打完。

军略网罗：不同身分时有不同的指令，而且还有部分武将限定的军略指令，同样需要进一步情报补完。由于存在告白回答和告白这两个相悖的指令，可确定能多周目累计。当然，还是得自己记录。

无双大国家：无双武将一共 83 名，已超过部下数量的上限，因此需要解雇部分已加入过的角色。推荐在自定义剧本中完成，记得关闭武将死亡。

身内国家：配偶、义兄弟、孩子缺一不可，推荐是先以君主正常游戏，待满足条件后直接选择下野。

绝世の美貌：玩家需要先接受告白，然后拒绝举行婚礼，这样才算是完成条件中的一次。3 次后即可解除，男女不限。





《乐高》系列”游戏的推出愈发频繁，《乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭》也与玩家们见面了，正如游戏副标题，本作的舞台将不再是哥谭市，玩家将要面对的敌人也不仅仅是蝙蝠侠中经典的反派。本作中登场的 DC 漫画人物规模空前庞大，想要集齐全人物也是需要耗费许多时间的。本次特快则会着重介绍游戏的基本系统以及奖杯 / 成就心得，让没有玩过《乐高》系列”的玩家也可以快速上手。

乐高蝙蝠侠3 超越哥谭	WB Games	动作冒险
多机种	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	美版
2014年11月11日	本地1~2人	对应年龄：10岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元、PS3/X360/WiiU：49.99美元		

操作篇

操作列表

PS3	PS4	X360	XOne	WiiU	功能
十字键 左摇杆	十字键 左摇杆	十字键 左摇杆	十字键 左摇杆	十字键 左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	调整视角
L2/R2	L2/R2	LT/RT	LT/RT	ZL/ZR	快速换装
L1/R1	L1/R1	LB/RB	LB/RB	L/R	快速换人（仅限 Free Play 模式）
START	OPTION	START	MENU	START	暂停菜单
SELECT	触控板	BACK	VIEW	SELSECT	打开地图（仅在枢纽区域可用）
○	○	B	B	A	互动 / 特殊能力
×	×	A	A	B	跳跃 /（双击）飞行或二段跳
△	△	Y	Y	X	换人 /（长按）打开换装菜单或变身
□	□	X	X	Y	攻击 / 射击 /（长按）瞄准

普通攻击

按□键 /X 键 /Y 键可以进行普通攻击，攻击类型因人而异。近战角角色为普通的近战攻击，一般可以连击 3 到 5 下，还有可能触发带有特殊攻击动作的终结技。持枪的角色的普通攻击则为射击，长按□键 /X 键 /Y 键可以瞄准，瞄准时可以同时锁定多个目标，十分方便。在跳跃时按□键 /X 键 /Y 键可以使用空中攻击，而部分角色在飞行时也可以进行远程攻击。



跳跃与飞行

按 × 键 /A 键 /B 键可以进行跳跃，部分角色例如罗宾（Robin）在跳跃时再按一下 × 键 /A 键 /B 键可以进行二段跳。还有的角色例如超人（Superman）在跳跃时按 × 键 /A 键 /B 键可以飞行，飞行时按 × 键 /A 键 /B 键为上升，连按 2 下可以冲刺，而按○键 /B 键 /A 键则可以落地。还有部分角色如果从高处掉下时长按 × 键 /A 键 /B 键可以进行滑翔，值得注意的是，游戏中有一个奖杯需要在空中持续滑翔 10 秒，用普通状态的蝙蝠侠便可轻松完成。



破坏与搭建

破坏与搭建一直是《乐高》系列”的核心游戏方式，在游戏中，几乎所有场景中的物体都是可以破坏的，特定物体在被破坏后会留下可以用来搭建道具或者机关的零件，在这些零件前长按○键 /B 键 /A 键便可以进行搭建。这些道具或机关往往是游戏解谜的关键，所以玩家在卡关时不妨先找找有没有可以破坏的物体。总之，只要将场景中的可破坏物体都破坏一遍，流程中的谜题都可以轻松解开。

系统篇

地图与Free Play模式

除了关卡之外，玩家可以控制角色在被称为“枢纽区域（Hub Area）”的自由活动区域进行收集品收集以及完成支线任务，地图也只有在枢纽区域才可以打开，利用地图可以选择重玩关卡或是移动到其他的枢纽区域。在选择重玩关卡时还可以选择能在关卡中自由换人的 Free Play 模式，各关卡的全收集必须在此模式中才能完成，而且关卡中的支线任务也只有在 Free Play 模式中才会出现。此外，在枢纽区域玩家也可以通过激活特殊装置来激活 Free Play 模式。



螺栓

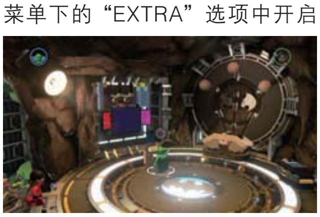
螺栓（Stud）是游戏中的货币，可以用于购买人物以及解锁额外效果。所有场景中都可以收集到螺栓，不过每一个关卡都会有一个螺栓收集度，如果收集到 100% 便会获得该关卡的“True Hero”评价，“True Hero”评价会与黄积木的收集以及奖杯 / 成就有关。为了收集更多的螺栓，玩家不仅需要留意场景的各个角落，还需要尽可能破坏场景中的物品。需要注意的是，敌人在被击倒后也是会掉落螺栓的，在限定时间内连续击倒敌人会获得与击倒敌人数相同倍数的螺栓，战斗中合理运用该系统的话可以快速赚取螺栓，游戏中有些场景会无限刷出敌人，虽然在打倒一定数量的敌人后获得的螺栓数会减少，不过玩家还是可以利用这些敌人刷取大量螺栓。

金色积木

本作共有 250 块金色积木需要收集，其中 80 块金色积木会作为玩家在关卡中达成特定条件的奖励。每一关可以获得 5 个金色积木，需要达成的条件分别是：完成关卡、在关卡中获得“True Hero”评价、在每一关中找到全部 10 个迷你背包（Minikit）、拯救关卡内的 Adam West 以及找到关卡内的全部 3 个角色头像。剩余的 170 块积木则需要玩家在枢纽区域完成任务或是达成收集要素才可获得。金色积木全收集还是需要耗费一定时间的，建议大家在通关并且解锁了金色积木探测器后再去完成。

商店

蝙蝠洞（Batcave）左侧奖杯室（Trophy Room）中的电脑便是商店，玩家可以在这里购买游戏中的额外效果。额外效果可以在暂停菜单下的“EXTRA”选项中开启或关闭，黄色字体的额外效果游戏初期便可以购买，但是另外 16 种红色字体的额外效果则需要先在关卡中找到对应的红色积木才可以解锁，每一个关卡中只有一块红色积木，这也意味着玩家必须先通关才可能解锁所有的额外效果。额外效果会给玩家的通关以及收集提供便利，下面将列出所有额外效果的作用供大家参考。



额外效果列表

名称	作用	花费
STUDS×2	可以获得2倍的螺栓	1000000螺栓
STUDS×4	可以获得 4 倍的螺栓	2000000 螺栓
STUDS×6	可以获得 6 倍的螺栓	3000000 螺栓
STUDS×8	可以获得 8 倍的螺栓	4000000 螺栓
STUDS×10	可以获得 10 倍的螺栓	5000000 螺栓
DISQUISES	所有角色戴上大胡子眼镜	300000 螺栓
GOLD BRICK DETECTOR	解锁金色积木探测器	200000 螺栓
MINIKIT DETECTOR	解锁迷你背包探测器	200000 螺栓
QUEST DETECTOR	解锁支线任务探测器	100000 螺栓
ADAM WEST IN PERIL DETECTOR	解锁 ADAM WEST 探测器	100000 螺栓
ATTRACT STUDS	自动吸引螺栓	100000 螺栓
FESTIVE HATS	所有角色戴上圣诞帽	600000 螺栓
CHARACTER TOKEN DETECTOR	解锁角色头像探测器	800000 螺栓
FAST BUILD	搭建积木速度变快	100000 螺栓
COLLECT GHOST STUDS	能获得隐藏的螺栓	100000 螺栓
BAT–FIGHT CAPTION	攻击时会产生特效字幕	100000 螺栓
MINI CHARACTERS	控制的角色变小	100000 螺栓
UNLIMITED LIGHT	无限光能	100000 螺栓
UNLIMITED FUEL	无限燃料	100000 螺栓
UNLIMITED ELECTRICITY	无限电力	100000 螺栓

角色

游戏有超过 150 名角色可供使用，除了主线流程加入的角色外，其他角色均需要先解锁角色头像，再花费螺栓购买。除了每个关卡内固定可以收集的 3 个角色头像外，其他角色头像需要玩家在枢纽区域中完成任务或解开谜题才能解锁。本作角色的特殊能力重复度较高，大部分与主线角色的能力相似，只有原子侠（The Atom）与毒藤女（Poison Ivy）（原子侠可以在第 5 关的 Free Play 模式下解锁，而毒藤女则需要在毁灭之间（Hall of Doom）外部完成相应的任务解锁）是想要全收集的玩家必须解锁的角色，而主线角色中更是包括了火星猎手（Martin Manhunter）这种集各种能力于一身的角色。购买角色需要花费不少螺栓，建议玩家在没有开启螺栓加倍的额外效果之前先不要随意购买角色，当然如果是自己本命角色的话，那就另当别论了。



换装系统

换装系统也是本作的特色之一，但只有主线流程中的部分角色可以进行换装。部分服装需要在流程中收集，这些服装的能力都与主线流程的解谜相关，所以很容易便能得到。每一种服装都有其特殊能力，虽然各个角色间的服装会有重复，但是不同角色的同类服装在细节上会有所不同，例如罗宾在潜水服下可以发射激光，而蝙蝠侠则不能，下面会列出各种服装的主要能力供玩家们参考。

服装列表

名称	主要功能
防化服（Hazzard Suit）	能够通过绿色毒液区域，还可以吸收零散积木。
科技服（Techno Suit）	可以操控高科技设备，还可以释放小机器人通过特殊通道以及控制机关。
照明服（Illumination Suit）	充能后可以照亮黑暗的区域，用于发现隐藏在黑暗中的收集品与通道。
潜水服（Dive Suit/Scuba Suit）	可以潜水，用于探索水下区域。
精神控制服（Helmet Suit/Flower Suit）	可以用念力控制特定 NPC。
磁力服（Magnet Suit）	可以用磁铁吸引带磁力的蓝色积木，还可以在特殊蓝色积木上行走。
球形服（Sphere Suit）	可以在身体周围制造出球体或将身体变成球体，用于开启特定机关。
感应服（Sensor Suit）	可以使用感应功能探测隐藏的机关，长按○键 /B 键 /A 键可以隐身，用于躲避探头。
声呐服（Sonar Suit）	可以用声波破坏浅蓝色的积木。
太空服（Space Suit)	补充燃料后可以获得飞行能力，长按○键 /B 键 /A 键可以发射激光破坏金色积木。
炸弹服（Power Suit/）	可以设置炸弹或发射导弹，主要用于破坏银色的积木。
冰冻服（Arctic Suit）	可以使用冷冻枪喷射冷冻光线，主要用于灭火和把水冻成冰。
电力服（Electricity Suit）	可以用电力枪吸收电力装置中的电力，吸收电力后可以发射电磁光线，也可以给没电的电力装置充电。
潜行服（Stealth Suit）	使角色处于潜行或隐身状态，可以躲避探头扫描。
巨型装甲（Gaint Suit）	使角色穿上巨型装甲，大幅提升战斗力，并且可以破坏平时无法破坏的墙壁。
诱导服（Decoy Suit）	可以召唤用于吸引敌人注意力的
盾牌服（Shield Suit）	可以架起盾牌，用于通过带火焰的区域和反射激光。

自定义角色

进行角色自定义的装置位于蝙蝠洞中央的角色自定义室以及瞭望塔的实验室中，利用这个装置可以创建属于自己的独特超级英雄。本作提供给玩家自定义的要素十分丰富，从武器到服装再到身体各个部位，玩家可以将游戏中登场各角色最有特点的部位设定在自定义角色身上，创建出一个混合型的角色，当然也可以仅仅改变现有角色的服装颜色。需要注意的是，游戏有一个奖杯/成就与自定义角色相关，不过只需玩家自定义一个角色并使用便可解锁。



小游戏与VR任务

主线关卡中会有不少地方是以小游戏的形式进行，既有平台跳跃类的小游戏，也有类似于《光电战机》的飞行射击类游戏，不过这些小游戏都很简单，在熟悉了规则之后便可轻松完成。此外，在瞭望塔（The Watchtower）以及蝙蝠洞的实验室（Laboratory）的电脑上均可以进行VR任务，VR任务由主线中未出现的小游戏组成，不过小游戏的类型十分丰富，既有类似于《几何战争》的游戏，也有《吃豆人》玩法的游戏，不过总体不是很难。VR任务中不仅可以获取螺栓作为报酬，还可以解锁特定的角色头像与载具，还是很值得一试的。



通关后要素

通关后在瞭望之塔大厅下方与绿灯鸭对话便可以开启通往月球基地的传送门，玩家到达月球基地后可以在那里自由传送到各个灯星上。每个灯星上都会有金色积木和收角色头像等着玩家去收集，值得一提的是，本作中的载具只会出现在游戏通关后灯侠们的主星Oa上，不过玩家可以驾驶载具参加主星上的各类竞速比赛，也算是弥补了正常流程中无法使用的遗憾。



奖杯/成就列表

与以往的《乐高》系列"一样，本作的奖杯/成就还是比较好拿的，除了一个奖杯/成就要求全收集，大部分奖杯/成就均可以在收集过程中顺便解开。建议大家在第一遍通关时先拿齐流程相关的奖杯/成就，之后优先收集前几关的红积木解锁螺栓加倍的额外效果，再解锁进行收集所必要的原子侠与毒藤女以及开启各类探测器，万事俱备之后再开始全收集之旅会更有效率。此外还有一些与流程和收集无关的奖杯/成就，将在下文中作相关说明。

成就/奖杯名称	点数/属性	取得方法
World's Finest	白金	取得其余全部奖杯
True Hero	20/ 铜杯	在任一关内获得"真英雄"评价
Pursuers in the Sewers	20/ 铜杯	完成第 1 关
Breaking BATS!	20/ 铜杯	完成第 2 关
Space suits you, Sir!	20/ 铜杯	完成第 3 关
Space Station Infestation	20/ 铜杯	完成第 4 关
The Big Grapple	20/ 铜杯	完成第 5 关
The Lantern Menace	20/ 铜杯	完成第 6 关
Europe Against It	20/ 铜杯	完成第 7 关
Big Trouble in Little Gotham	20/ 铜杯	完成第 8 关
Power of Love	20/ 铜杯	完成第 9 关
A Blue Hope	20/ 铜杯	完成第 10 关
Jailhouse Nok	20/ 铜杯	完成第 11 关
All the Rage	20/ 铜杯	完成第 12 关
Need for Greed	20/ 铜杯	完成第 13 关
Aw–Qward Situation	20/ 铜杯	完成第 14 关
Breaking the Ice	20/ 铜杯	完成第 15 关
Bat's all, folks	70/ 金杯	游戏完成度 100%
An Unearthly Likeness	20/ 铜杯	使用邪恶蝙蝠侠（Batman(Zur–En–Arrh)）进行游戏
Bane and Gain	20/ 铜杯	将贝恩（Bane）变形为毒液贝恩（Bane(Venom–Powered)）
Beings from the 5th Dimension	20/ 铜杯	同时选用小蝙蝠侠（Bat–Mite）与 Mxyzptlk 先生（Mr. Mxyzptlk）进行 Free Play 模式
Doughnut Discoverer	20/ 铜杯	在枢纽星球上找到并摧毁隐藏的甜甜圈
Everyone Loves Bouncing	20/ 铜杯	在有弹性的物体上跳跃 50 次
Glide on Time	30/ 银杯	持续滑翔 10 秒
Hard Traveling Heroes	20/ 铜杯	同时选用绿箭侠（Green Arrow）与绿灯侠（Green Lantern）进行 Free Play 模式
Hey Diddle Diddle	30/ 银杯	在月球上找到一群奶牛
Intruder alert! Intruder alert!	20/ 铜杯	在蝙蝠洞的奖杯室里使用谜语人（The Riddler）
Loontern's Space Race	20/ 铜杯	使用绿灯鸭（Green Loontern）完成任一场竞速
Mirror... MIRROR!	30/ 银杯	创建一个自定义角色
Nok Nok!	20/ 铜杯	在 Nok 星上击倒你的同伴
New Queens of Crime	20/ 铜杯	同时选用毒腾女（Poison Ivy）与小丑女（Harley Quinn）进行 Free Play 模式
Now THAT'S impressive!	20/ 铜杯	找到并摧毁一个隐藏的谜语人奖杯
One Giant Leap for (Bat)Man–kind	50/ 金杯	到访所有的灯星（Lantern Plannet）
One Small Step for (Bat)Man...	20/ 铜杯	到访月面基地（Moon Base）
SHAZAM!	20/ 铜杯	使 Billy Batson 变身为惊奇队长（Shazam）
Super Buddies	20/ 铜杯	同时选用金色先锋（Booster Gold）与蓝甲虫（Blue Beetle）进行 Free Play 模式
Super Pets	20/ 铜杯	同时选用蝙蝠犬艾斯（Ace the Bat–Hound）与超狗小氪（Krypto）进行 Free Play 模式
The Bright Knight	40/ 金杯	使用 Adam West 进行游戏
The Green Room	30/ 银杯	找到隐藏的名流集会场所
Under the Red Brick	50/ 金杯	同时开启所有红积木的额外效果
Same Bat–time! Same Bat–channel!	50/ 金杯	完成附加关卡

名称：Hey Diddle Diddle
说明：这群牛位于月球表面，很容易便可找到，发现它们后用激光摧毁牛群中的金色雕像便可解锁。



名称：The Green Room
说明：进入瞭望之塔控制室（Control Room）中央左侧的房间便可解锁。



名称：Now THAT'S impressive!
说明：使用力量较大的角色比如杀手鳄（Killer Croc）摧毁蝙蝠洞奖杯室右下角有裂缝的墙壁，在墙壁后的区域中获得。



名称：Same Bat–time! Same Bat–channel!
说明：附加关卡的入口位于奖杯室右下侧的书房中，先要攻击书架左侧的雕像，直到露出拉钩，然后拉动拉钩书架就会移开，入口就出现了。



●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH
特快专递
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭



PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报 PSN商城热点推荐

临近年底之后各厂商都安分不下来，纷纷公开了手上一线二线游戏的发售日，瞬间让众多玩家身陷“痛并快乐着”的纠结之中。近日 PS4 更新了 2.02 系统，新增加的“分享游玩”功能和主题更换功能让 PS4 多了一道靓丽的风景。同时 PS+ 也公开了新一轮的免费游戏配信消息，日服 PS+ 现在开始将以前曾经配信过的作品进行重新配信，让玩家们再次来回味一下过去作品所带来的感动。

《如龙 0 誓约之地》发售日公开

PS3 PS4

“《如龙》系列”最新作《如龙 0 誓约之地》在 10 月底的 SEGA 官方节目里公布了发售日，本作的发售日最终确定为 2015 年 3 月 12 日，在明年春季，大家就能够和这部作品见面了。同时，《如龙 1&2 HD》和《如龙 5》在近日也公开了廉价版的消息，发售日都为 12 月 11 日，《如龙 1&2 HD》廉价版售价 1800 日元,《如龙 5》廉价版售价 2800 日元。



《龙珠 超次元》初回特典揭晓

PS3 PS4

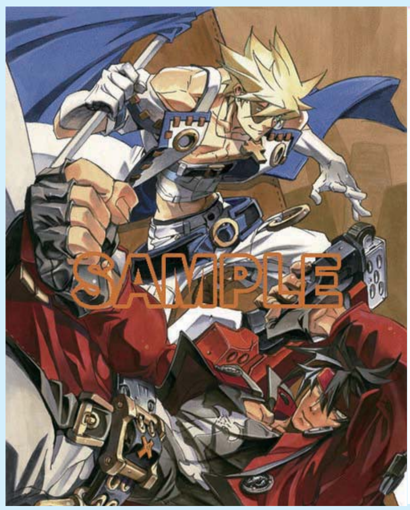
将于 2015 年 2 月 5 日发售的“《龙珠》系列”最新作《龙珠 超次元》公开了初回特典的情报。本作的初回特典共包括以下四个内容：出自鸟山明老师最新作《银河巡警来到地球》的可操作角色“加克”下载码、“龟仙人”角色编辑组合、街机《龙珠 英雄传》的卡片“克兰特斯”、《龙珠 Z》手游“克兰特斯（超次元版本）”下载码。



《罪恶装备 Xrd SIGN》店铺特典公布

PS3 PS4

即将于 12 月 4 日发售的《罪恶装备 Xrd SIGN》近期公开了不少店铺特典，当中还有不少由本系列御用画师石渡大辅绘制的新图，当中值得注目的店铺特典有 imagine 的等身大海报（米莉亚的新图）、GEO 的文件夹（凯 & 辛父子的新图）、WonderGOO 的 B2 大小挂画（索尔和拉姆雷扎的新图）、sofmap 的 B2 大小挂画（拉姆雷扎和爱露菲路特的新图）、Ebten 的 B2 大小挂画（索尔和辛的新图）。





《寒蝉鸣泣之时 粹》2015 年发售

PS3



在 2002 年推出的同人游戏“《寒蝉鸣泣之时》系列”在分别经历了 PS2、DS 平台的重制移植之后，将在 2015 年 3 月 12 日发售，售价 7980 日元（下载版 7000 日元）。本作将收录包括原作版、PS2 版、DS 版在内的所有剧本，当中有鬼隐篇、绵流篇、祟杀篇、染传篇、盥回篇、凭落篇、暇溃篇、目明篇、异本・昼坏篇、影纺篇、罪灭篇、皆杀篇、宵越篇、解々篇、祭杂篇、澪尽篇・表、澪尽篇・里、赛杀篇、言咒篇以及 DramaCD 的羞晒篇，共 19 部剧本。本作的最大卖点就是剧情全语音，以及考验各位粉丝们“《寒蝉》系列”知识的猜谜模式，正确数达到一定值的时候还能够解锁新的剧本。

PS4 系统更新 2.02 版本

PS4

在 10 月底，PS4 终于迎来了 2.00 版本的系统更新，不过由于部分功能不稳定，在近日索尼又追加了 2.02 版本的更新用于改善稳定性的问题。在 2.00 版本里，PS4 追加了不少值得玩家们瞩目的新功能，内容如下：

分享游玩

在“派对”里玩家可以与其他玩家进行分享游玩，分享游玩的双方分别是主办者与参观者的身分，加入分享游玩的玩家可以观看主办者的如何玩游戏，还可以代替主办者来进行游戏操作，但是该功能对网速的要求比较高。

主题功能

2.00 版本的最大卖点之一就是主题功能，在“设定”的“主题”页面可以更换 PS4 主题，目前在日服的 PS 商店里已经上架了不少免费或收费主题（港服目前只有几款免费主题），加入 PS+ 会员可以免费下载“どこでもいっしょ”多乐的房间主题，更换主题之后音效也会跟着一起变化。



Live from PlayStation 新增功能

在 Live from PlayStation 里新增了不少功能，可以观赏过去公开的影像、可以关注玩家喜欢的频道和播送者、可以按语言显示来播放、可以按照游戏来查找影像等等。

其他细节

●可以将录制的影像上传至 YouTube，不过目前对国内的玩家来说没什么用处。

●可以播放 USB 储存器里的音乐文件，格式要求为 MP3 和 AAC。

●可以在“截取画面相簿”里修改录制的影像。

●可以设定 PS Camera 的尺寸、背景和特效。

●可以在“设定”页面里设定在待机状态下给手柄充电的时间长短、可以设置声控操作。

●在“设定”的“周边机器”里细分了“输入装置”和“输出装置”，同时追加了“滑鼠”的操作设置。

●在好友名单和“What's News”画面会显示“你可能认识的玩家”。



●在“好友”界面里可以输入真名搜索玩家。在“设定”页面里可以设定是否要让自己的真名和个人资料显示在其他玩家的搜索结果里。

●在“讯息”页面里按下△键可以录语音讯息。

●在左上角出现的部分讯息可以按下 PS 键来打开目标页面。

●重新连接周边机器时，画面左上角会出现剩余电量的显示。

《魔界战记 5》限定版情报公布

PS4



将于 2015 年 3 月 26 日发售的《魔界战记 5》公布了限定版的情报，限定版售价 10200 日元，内容包括乌萨莉亚 & 黄色普利尼的粘土；收录了角色原画、过场 CG、制作人员评论的超过 40 页的设定资料集；2 枚 CD 的原声音乐集（包括宫野真守唱的 OP 歌曲）；新图包装的 BOX。顺便一提，本作的预约特典是瑟拉菲奴的兔女郎装。

PS+ 日服与港服最新优惠

PS3 PS4



目前日服和港服的新一轮 PS+ 会员限定免费游戏已经开始配信。港服 PS+ 家用机平台免费游戏的阵容目前基本还是以新游戏为主，而日服则已经开始重新配信过去曾配信过的免费游戏，例如《ICO》、《罪恶装备 XX ΛCORE PLUS》等作品。

顺便一提 BNGI 现在每周都在 PSN 上以打折的价格配信过去作品的下载版，如果加入 PS+ 会员来购买的话还能够在打折后再享受 8 折的优惠。不过每一波打折活动都只持续一周，对 BNGI 过去作品有兴趣的玩家可别忘了时刻关注 BNGI 官网或者 PSN 网上商店。

港服配信内容一览

PS4免费游戏
《Dust An Elysian Tail》（日文&英文）
《Doki-Doki Universe》（英文）
PS3免费游戏
《Dust An Elysian Tail》（日文&英文）
《Doki-Doki Universe》（英文）
《LUFTRAUSERS》（英文）
《Rainbow Moon》（英文）
《Castle Crashers》（英文）
《ToeJam & Earl》两作（英文）

日服配信内容一览

PS4免费游戏
《杀戮地带 暗影坠落》
《自然法则》
PS3免费游戏
《地球防卫军4》
《白骑士物语 光与暗的觉醒》
《英雄传说 空之轨迹 the 3rd 改 HD Edition》
《苍之英雄 Birds of Steel》
《罪恶装备 XX ΛCORE PLUS》
《ICO》
《无限回廊 序曲》
《ASO Ⅱ》
《Malicious》
《死亡之屋4》
《BattleFantasia》
《バイキングぽいぽい！！》

●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH PS CLUB

XBOX STYLE

水深火热的 11 月就这么过去了，纱迦最后只认真打了《泰坦天降》（最终 DLC）和《真・三国无双 7 帝国》（难得的日式游戏），其他游戏全部都是买了或者合购了却没时间打。好在 12 月和 1 月美式游戏玩家相对清闲，看来是有时间补完的啦。那谁谁谁，你们的《孤岛惊魂 4》和《刺客信条 大革命》赶紧全啊！



《光环 士官长合集》更新动态

Xbox One 独占大作《光环 士官长合集》自带中文语音本来是件好事，不过设计者将中文语言和中文字幕绑定，玩家要想看中文字幕就只能听中文语言，对于很多喜欢原版配音的玩家（尤其是香港玩家）来说是很不方便的。如今 343 已推出更新，玩家在游玩实体版时只要将主机地区设为香港、语言设为中文，即可在中文字幕 + 英文语言的情况下进行游戏，不过 2 代的过场影片仍然是中文语言 + 中文字幕。



《光环 士官长合集》发售后原本是一片绝赞叫好声，但游戏随后爆出多人联机问题，同时也有部分成就无法解除的 BUG，令不少铁杆支持者十分失望。部分媒体也恨铁不成钢地将评分下调。最新的更新修正了大量问题，仍未彻底解决这最关键的两个问题，希望 343 能够尽快搞定一切 BUG。



Xbox One国行新动态



根据百视通和微软发出的通告，12 月 1 日，首批 Xbox One 国行的实体游戏就会登场，一共有 5 款游戏供玩家选择，分别是：《极限竞速 5》、《体育竞技》（即《Kinect 运动大会 强手如林》）、《动物园大亨》、《雷曼传奇》和《特技摩托 聚变》（即《特技摩托 融合》）。

另外已确认会有多款国内游戏将加入 Xbox One 国行阵容，包括《魔卡幻想》、《捕鱼达人 3》、《多纳欢乐餐厅》、《多纳宝贝运动会》、《多纳和大水怪》。而一直跳票的百视通视频服务正在全力推广中，希望年底能与用户分享消息。凡在 2014 年 10 月 17 日（含 17 日）之前购买国行主机并成功激活的用户，将免费获得 6 个月的百视通钻石会员服务。在 2014 年 10 月 17 日之后至百视通视频服务上线之前，购买国行主机并成功激活的用户，将免费获得 3 个月的百视通钻石会员服务。

Xbox One发售周年盘点



到 11 月底，Xbox One 发售已超过 1 年，微软在 11 月 19 日公布了不少有关的数字，这里为大家罗列一下。

・全球玩家在 Xbox One 上总共解除了超过 110 亿点的成就点数。

・全球玩家在 Xbox One 上的总游戏时间超过了 20 亿小时。

・最多玩家解锁的 4 个成就分别是：《极限竞速 5》：Welcome to Forza Motorsport（完成最初的赛事）、《泰坦天降》：Build Yourself（自定义一套铁驭配置）、《宿命》：Ship Rite（剧情成就）、《使命召唤 幽灵》：Spatial Awareness（在战役模式中干掉 1 个敌人）。

在最关注的销量方面，目前微软表示 Xbox One 的销量已接近 1000 万台，比起年中来有大幅上升，相信是年末的种种促销手段起了作用。

软组织

★大受关注的 Xbox One 游戏《奥尼与黑暗森林》宣布延期，从今年秋天延至明年年初。延期的理由是确保游戏的品质。

★ Xbox One/PS4/PS3 游戏《真・三国无双 7 帝国》中文版的发售日现已确定为 2015 年 1 月 29 日，届时将推出普通版和特典版，特典版除游戏本体之外，还将收录游戏 OST 光碟 1 张、全 83 名角色立体卡片（共计 42 张）和特制相框，预购将送郭嘉、关银屏、伊达政喵、天狐的自创武将部件下载码。从《无双大蛇 2 终极版》的情况来看，Xbox One 中文版和日版应该是分别计价。

★《泰坦天降》宣布在 11 月 25 日推出豪华数字版，价格为 50 美元，目前只有 Xbox One 版，没有实体版的消息。豪华版的主要特征是包括了原本季卡包含的 3 个 DLC，这 3 个 DLC 总计收录了 9 张全新的多人地图。开发者表示全球共有 700 万玩家在玩这款游戏，游戏已确定会推出续作。



Xbox One发售周年纪念活动

尽管 Xbox One 如今全球销量落后于 PS4，但综观游戏史，这个成绩依然是名列前茅的。为此微软特意举行了 Xbox One 发售周年纪念活动，让所有 Xbox One 玩家参与其中。

从 11 月下旬开始，Xbox One 玩家将陆续收到微软的邮件（需要设定为允许微软发送邮件），邮件中将赠送以下内容：

・特制 Xbox One 玩家头像
・特制 Xbox One 壁纸
・特制 PC/Twitter 墙纸
・免费租赁的电视剧《光环 4 迈向黎明》
・免费租赁的《龙珠 Z 诸神之战》剧场版，以及其他几部《龙珠 Z》TV 版的样片

具体内容可能会随区域不同而有差别。如果玩家解锁了 DAY ONE 成就的话，还可以获得特别的 DAY ONE 壁纸。

另外微软还会随机抽取一定数量的玩家赠送大礼，包括礼品卡、主机、手表、棒球帽、EA Access 服务、未发售的 Xbox One 游戏（已知有《LIMBO》）。



近期 Xbox One 中文游戏总结

在 356 期杂志上我们曾经介绍了 Xbox One 当时所有的中文游戏，如今过去了一个月，又多了不少中文游戏，本期就对新增的中文游戏再来一次小结。

一般情况下，中文游戏的数字版需要去新加坡服、香港服或台湾地区服下载，部分游戏的美服数字版也带中文。凡是美服即提供中文版的游戏，新、港、台服也会提供中文版。光盘版的情况参照数字版，但不排除有例外。

《无双大蛇 2 终极版》（Warrior Orochi 3 Ultimate）：需在新加坡、香港、台湾地区服下载，注意和英文版、日文版分开计价，购买过英文版或日文版的玩家仍需重新购买。



《健身趣》（Shape Up）：美服数字版即自带中文。

《世界足球 胜利 11 人 2015》/《职业进化足球 2015》：美服数字版即自带中文。

《NBA 2K15》：美服数字版即自带中文。

《万智牌 2015 旅法师的对决》（Magic 2015: Duels of the Planeswalkers）：美服数字版即自带中文。切换到新加坡、香港、台湾地区服有中文语音。

《光环 士官长合集》（Halo: The Master Chief Collection）：美服数字版即自带中文。新加坡、香港、台湾地区服数字版有中文语音，需切换到台湾地区服才能听到。

《横行霸道 V》（Grand Theft Auto V）：美服数字版即自带中文。

《刺客信条 大革命》（Assassin's Creed Unity）：新加坡、香港、台湾地区服数字版自带中文。



3DS应援团



网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

在拿到本期杂志的时候，想必大家都已经开始奋斗《口袋妖怪 Ω红宝石・α 蓝宝石》了吧，不知道大家有没有在本作中找回当年的感动呢。近期 3DS 上的大作会接踵而至，而已经发售有一段时日的《怪物猎人 4G》也紧跟步伐推出了一系列下载任务，大家应该和小编我一样，已经进入“玩玩玩”的节奏了。

本次应援团将会带来即将发售的《最终幻想 冒险者》先行版的介绍，打算入手本作的玩家不妨一试。当然如果你想要尝试一些比较轻松的游戏，也可以关注本期的 eShop 下载推荐。

《最终幻想 冒险者》免费先行版配信



3DS 将在年末迎来大作热潮，而 SE 也开始为将在 12 月 18 日发售的《最终幻想 冒险者》预热，本作的免费先行版《最终幻想 冒险者 Light》已经在 11 月 14 日开始配信。先行版中囊括了游戏教程，以及 2 只召唤兽的讨伐战在内大约 2 小时左右的正式版内容。当然游戏中的多种职业，以及各种各样的强化要素也可以在先行版中体验到。除了单人游玩，先行版已经支持了多人游戏，玩家可以通过互联网或者 3DS 自带的联机机能与好友一起体验协力作战的乐趣。比较厚道的一点是，在体验版中的存档可以继承到正式版之中，想要入手正式版的玩家可以考虑一试。

可继承要素一览

- 金钱（也就是Gil，有一定继承上限）
- CP（水晶点数，有一定继承上限）
- 战斗消费道具（如回复药等）
- 已经习得的能力



《怪物猎人4G》与《太鼓达人》联动任务配信



虽然游戏已经发售了一段时间，但 CAPCOM 对《怪物猎人 4G》的后续更新却从未停止，除了正在连载中的剧情任务，CAPCOM 又于 11 月 20 日开始了与 KONAMI 知名音乐游戏系列《太鼓达人》系列”的联动配信。本次配信任务狩猎的目标，是虎鲛和桃毛兽这两只肚子鼓起后很像太鼓的怪物，利用完成该任务获得的素材，可以制作名为“狩猎达人”的狩猎笛，这把狩猎笛的特别之处，在于演奏时的音符会变成《太鼓达人》中的“咚酱”和“咔酱”，使用这把武器狩猎时，可爱度也会激增。除了下载任务，此次联动还配信了以《太鼓达人》为主题的独特公会卡片和称号，喜爱《太鼓达人》的“猎人”们不要犹豫了，赶紧去下载吧。

New 3DS LL用多功能布制收纳包发售

想要为自己的爱机购置一款收纳包的玩家需要注意了，日本厂商 suono 于 11 月 12 日新推出了一款 New 3DS LL 专用布制收纳软包。此款收纳包为全手工制作，表面为手感舒适的纯色布料，内衬则为条纹或波点的印花布料，并在表面与内衬的夹层中填充了棉质材料，内部的小口袋可以用来放卡带等小物件，可谓集美观和舒适度于一身。本品售价为 4099 日元，目前共有 5 种不同颜色与搭配的款式可供选择，有兴趣的玩家一定不要错过。



3DS更新大量新主题，《口袋妖怪》主题初登场

3DS 的“主题”功能一直是新系统的大亮点，而任天堂自然不会放过这个“捞钱”的机会。16 款新的主题已于 11 月 21 日在主题商店中上架，这其中不仅包括了“《马里奥》系列”与“《动物之森》系列”的新主题，“《口袋妖怪》系列”主题的初登场也令人瞩目。此次在主题商店上架的《口袋妖怪》主题，分别为“皮卡丘”、“呆河马”以及“宝石版神兽”3 款，售价均为 200 日元，更换这 3 款主题后菜单音乐会变为游戏中的经典 BGM。值得一提的是，购买了《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》限定版主机的玩家，将可以换取与主机外壳印花相同的主题，有兴趣的玩家赶紧购买吧。





《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》与《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》同时购入特典公开

相信同时购入了《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》与《口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石》的玩家不在少数，而为了给这两款游戏作宣传，任天堂在 11 月 6 日举行的直面会中，公布了这两款游戏的限定活动。在 2014 年 11 月 21 日至 2015 年 1 月 20 日这段时间内，同时拥有这两款游戏，并将小黄纸附带的代码登陆了任天堂俱乐部的玩家，便可以领取 2 个礼物特典。其一，玩家可以在《口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石》中领取到一只特殊的忍者蛙，这只忍者蛙的初始技能为《大乱斗 3DS》中登场忍者蛙的可用招式，分别为“水之手里剑”、“影击”、“水压”以及“替身”。其二，玩家将可以兑换“Game&Watch 先生”在其中登场的 3DS 专用下载软件《Gameboy 游戏集锦 3》。值得一提的是，《Gameboy 游戏集锦 3》将会是非卖品，只有参加活动的玩家才可获得，想要购买这两款游戏的玩家可要抓住机会了。



eShop下载推荐

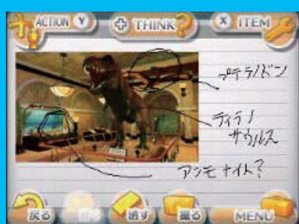
从密室逃脱~不可思议的发现！博物馆篇
@SIMPLE DLシリーズ Vol.34 THE 密室からの脱出 ~ふしぎ発见！博物馆篇~

售价：520 日元
推荐度：★★★

●推荐玩家：喜爱解谜游戏的玩家、喜爱逃脱游戏的玩家

“《简单下载》系列”涵盖的游戏类型相当广泛，那么自然少不了在 3DS 平台上表现良好的逃脱游戏了。实际上这类游戏的玩法非常简单，而且便于上手，非常适合掌机的特性。加上 3DS 还有 3D 显示功能，用来显示一些素材特别的逃脱游戏更是合适不过了。这类游戏的玩法都比较类似，因此在题材上的区别显得尤为重要。本次的舞台设置在展示历史文物的博物馆当中。其中包括有恐龙和化石的展示场、神秘展出区域、海贼主题的展示馆等等。因此如果是喜爱博物馆题材的玩家可不要错过哟。游戏的玩法和一般的逃脱游戏比较类似，都是需要在游戏当中发现特殊的场景道具，或者是开动脑筋让展示物品作为解谜的关键。另外本作还支持笔记功能，玩家在看到自己在意的内容时就能进行笔记，记录下在意的地方。根据玩家的表现，还能有特殊的舞台登场，开动脑筋，想办法从博物馆当中逃脱吧！





皮克敏 小电影 3D
PIKMIN Short Movies 3D

售价：500 日元
推荐度：★★★★

●推荐玩家：喜爱皮克敏的玩家、喜爱可爱视频的玩家

其实这并不是一款游戏，而是非常可爱的 CG 动画。在这个动画中可以观赏到皮克敏们可爱的一面，是完全原创的短篇视频合集。3DS 版本对应了 3D 显示，除此之外，拥有 Wii U 的玩家也可以观赏到本作的 HD 版。视频合集收录了 3 话动画，长约 20 分钟。而且这个动画短篇是由宫本茂导演的，那么它的素质就没有必要怀疑了。这个短篇其实是宫本茂妄想的产物，他想象如果皮克敏们跳出游戏之外又会发生什么样的日常呢？从而诞生了这个短篇动画集。所以我们可以发现，这三集动画都发生在日常的场景中。第一话讲述的是皮克敏们来到奥利玛队长的世界当中，看到了他在制作最喜欢的果汁，从而发生的有趣事件。第二话则是皮克敏们来到草丛当中，找到了透明的宝物。第三话则来到了工地现场，发生了一系列忍俊不禁的事情。如果对皮克敏感兴趣的玩家们自不必说，普通的玩家也建议一起来看看，相信不会让你感到失望！





无限扑克与21点
Ultimate Poker & BlackJack

售价：500 日元
推荐度：★★★

●推荐玩家：喜爱休闲游戏的玩家、喜爱扑克牌游戏的玩家

在 3DS 上，牌类游戏并不是太多，如果玩家想和朋友来上一场扑克大战，可能只能带上真实的扑克了。不过这款游戏的出现解决了这样的问题，现在即使在车上想和朋友来上一场扑克大战也不会影响到身边的人了。无限扑克内包含有多种游戏的扑克玩法，像是经典的德州扑克，街机的扑克游戏以及黑扑克（俗称 21 点）都有收录。在德州扑克的玩法下，玩家必须想象对手的卡牌组合，并且确保自己的 5 枚卡片组合大于对手。在游戏中也有筹码的金钱的限制，因此应该跟还是梭哈，全凭玩家的策略决定。此外还有收录其余 6 种玩法，总有一款适合你。玩家在游戏中可以自由设定在场的人数等要素，同时可以使用自己的 Mii 形象代入游戏，众多的自定义要素能让玩家带来更多的沉浸感。





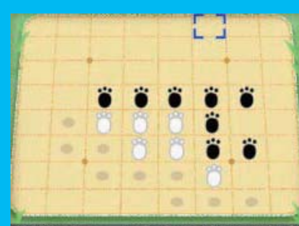
脚印黑白棋 熊本熊版
あしあとリバーシ くまモンバージョン

售价：200 日元
推荐度：★★★

●推荐玩家：喜爱休闲游戏的玩家，喜爱下棋的玩家

虽然这个名字看上去很萌很玄乎，不过其实这就是一款以熊本熊作为卖点的黑白棋游戏而已，而且把棋子变成了脚印，倒也是蛮萌的。不过鉴于此类游戏不容易在 3DS 上看到，加上它的售价也确实低廉，于是将它推荐给各位玩家们试试。玩家需要和熊本熊一起对战，对战的难度有 9 个难度阶段。最低的阶段即使是小孩子或者是第一次玩的人都能轻易胜利和上手，而最高难度则必须对自己的下棋功夫有一定心得的人才能突破了。另外这款游戏有着非常多样的动作和动画，真的是一款萌死人不偿命的可爱游戏。这款游戏对应简单的触碰操作，同时也支持玩家悔棋，或者在遇到难点时，也可以让电脑对玩家做出提示，因此即使是没有接触过的玩家也能够轻易上手。另外这款游戏只需要购入一台 3DS 就能实现多人对战，很适合买来和不擅长游戏的朋友一起玩乐哟！





软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

·丰泽发票鉴定方法·new 3DS轻松破解·新版PS4告别蓝灯·国行Xbox One新动态

PS4/Xbox One 玩家应该对4K 电视都有一定的需求吧？我们“软硬兼施 SP”栏目正在考虑推出一期 4K 电视特辑，不知大家有无兴趣呢？如果有的话，请来信把你想要问的问题、想要看到的内容告诉我们，要赶紧哦！

价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1080元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1318元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：近来索尼在国内动作频频，先是 PS4 通过了国内的 3C 认证，随后 PSV-2000 也顺利通过验证，届时国行的版本号将为 PCH-2009，如果不出意外，明年年初 PSV 就会在国内上市了。受到行货消息的影响，近来 PSV 的售价也再创新低，不过降价幅度并不高，在百元以内，目前一台全新的港版 PSV-2000 在 1100 元左右可以买到。此外，最近比较有趣的是淘宝上又有很多商家翻出了香港丰泽的销售收据作为 PSV 的全新鉴别手段，即四码合一。在刨除 PSV 机盒、主机贴码和在电脑里可以看到的码之外，又将丰泽上的销售收据打印的主机序列号作为一码，进行四码合一的鉴别。不过网购的水向来很深，在淘宝上所谓的丰泽发票十有八九都是假的，更别提 PSV 这种目前还没有在国内上市的机型。对于丰泽的销售收据目前没有太多准确的鉴别方法，不过我们还是可以提供几种常识性的鉴别方式。首先在香港没有发票这个概念，所以丰泽的题头一般都是销售收据，如果是销售发票，基本上可以判定为假收据。二是原版的发票在打印上非常规整，不会有出格的问题发生，国内这种现象非常普遍，包括银行的单子经常也会发生打印的内容不在规定线内的情况，但丰泽的收据肯定不会出现这类问题。还有一点是丰泽的收据上的标点符号的位置是悬浮居中的，假收据通常是在字体的下方，这是内地的习惯，一旦收据上出现上面的问题，100% 即为伪造的。当然，最近一年丰泽发票的伪造程度已经登峰造极，很多商家也都非常注意这些细节，所以不能通过这三点就完全判断出收据的真假。但如果是网购 PSV 的话，还是把收据无视掉吧，一来香港收据在内地没有任何效益，二来大部分商家并非走代购渠道，非要到丰泽去购买主机进货，一般多是批发商分发主机拿货，这又怎么可能会有收据呢。在网购的时候还是多多注意主机本身的质量，带有发票一系列的证明反而可能有翻新的风险性，玩家不要因为发票放松警惕，还是稍加注意一些为好。



▲很多商家喜欢用丰泽发票作为PSV购买证据，不过通常来说商家的进货渠道都是批发量分发，而非代购这种形式，提供收据反而值得怀疑。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版八色，Wi-Fi）	1080元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV-2000主机（日版八色，Wi-Fi）	1100元	8GB索尼原装PSV记忆卡	108元
PSV TV普通版（港版）	680元	16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
PSV TV豪华版（港版）	980元	32GB索尼原装PSV记忆卡	328元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡	498元

02 3DS购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	new 3DS LL主机（日版黑、蓝）	1200元
电源	北通变电金刚	58元
贴膜	new 3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1278元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：虽然和双 11 促销没有太大关系，不过最近 new 系列在国内价格已经跌到了正常水准，日版的 new 3DS 和 new 3DS LL 均在千元出头，和旧款机型相比完胜，在目前市场可用烧录卡的 4.5 版本系统彻底断货后，new 系列已经成为目前 3DS 主机的购机首选。当然除了这点之外，3DS 主机出现的崭新破解希望更令人欣喜。最新的破解漏洞来自于育碧的《Cubic Ninja》这款游戏，无论是新旧款还是任意系统的 3DS 都可以通过此游戏进行破解。方法也不难，用 3DS 主机访问 http://smealum.net/ninjhax/，按照提示填入主机的系统版本，其中 Old 和 New 分别对应旧版和新版 3DS，U、E 和 J 分别对应美版、欧版和日版，举例如果你是最新系统的日版 new 3DS LL，就填入 NEW 9.1.0-20J。填写完毕之后点击 Submit，此时网站会重定向到一个二维码。现在打开 3DS 主机，运行《Cubic Ninja》游戏，经过测试，卡带版和下载版均可，启动以后在游戏菜单中依次选择 Edit→QRCode，然后进入游戏的二维码扫描功能，并尝试扫描网站提供的二维码。不过由于二维码比较复杂，所以扫描时尽量将要把二维码占满整个屏幕且主机垂直对准。扫描成功后，屏幕会询问是否安装 Exploit，之后请根据屏幕



▲软解的Homebrew和全新发售的SKY3DS和R5SDHC烧录卡均可在9.x上运行，3DS破解开始迈入成熟期。

上的指引进行操作便可。完成后主机当中便会出现 3DS Homebrew Launcher。熟悉 Wii 破解的玩家可以知道，Wii 上的 Homebrew 自制软件频道是 Wii 被完美破解的基础，不过目前 3DS 仅仅支持自制软件频道，还未有游戏引导程序，作者表示考虑到法律问题，游戏引导程序就由其他人开发了，根据现有的破解情况，3DS 的完美破解或许也近在眼前。建议最近购买 3DS 的玩家有条件的话可以购买相应版本的《Cubic Ninja》卡带用来保留，以免下载版的《Cubic Ninja》被下架甚至被任天堂远程删除。除了软破之外，最近市场上还涌现出了 SKY3DS 和 R5SDHC 可在 9.x 系统上运行的 3DS 烧录卡，不过此烧录卡仅支持拷贝 10 款游戏，超过 10 款游戏即告作废，现在网络上也有玩家放出了突破 10 款游戏限制的方式，如果觉得软破麻烦的玩家，也可以尝试购买这两款烧录卡进行游戏。看得出来，目前的 3DS 破解已经开始逐渐丰富，汉化市场想必又将再度火热，近来可以算是购买 3DS 的最好时机。

主机及主要周边参考价格

new 3DS主机（日版黑、白）	1000元	SKY3DS（支持9.x系统）	450元
new 3DS LL主机（日版黑、蓝）	1200元	R5SDHC（支持9.x系统）	460元
3DS主机日版	950元	金士顿 16GB TF卡（行货）	45元
3DS LL主机（日版）	1100元	金士顿 32GB TF卡（行货）	89元
GateWay 3DS（仅支持至4.5系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	185元

03 索尼家用机购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑色，港版）	2650元
总计		2650元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：PS4 正式上市整整一年后，国内的 PS4 主机价格终于迈入了平稳期，港版 2700 元左右的价格已经可以被大部分玩家接受，而日版则要更便宜一些，在 2600 元上下。而且在经历了早期的质量问题后，现在 PS4 主机的良品率已经有大大的提升，上个月索尼也悄悄更新了 PS4 的主机版本型号，现在无论是港版还是日版主机，编号已经更新为 110xA，新版的 110x 系列主机主要是更新了无线模块，由最早的 PIFA 天线更改为 IFA 天线，同时主机搭配的 DualShock 4 游戏手柄也更新为 IFA 天线技术，当然对于我们来说，改观最为明显的是 PS4 的蓝灯问题，目前新版主机发售后，暂时还没发生过蓝灯返修情况，不过官方还没有直接说明新版本号解决了此类问题。这有点类似于 PS3 死亡黄灯问题，当时索尼也没有官方声明，但从目前的测试情况来看，确实是没有类似的报告了。不过为了谨慎起见，玩家还是遵循正确的操作步骤，避免蓝灯问题吧。当然新型号发售后，玩家可以直接鉴别出是否为翻新机，只要编号为 110xA 的，就肯定是全新机，如果现在还有 100xA 的机器，就要注意了。主机的编号可以在主机底部和主机的包装盒上看到，同时玩家也可以顺便检查二码合一。



◀索尼悄悄将PS4主机更新为全新的110xA型号。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑色，港版）	2650元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	380元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，白色，港版）	2750元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
原装DS4无线振动手柄（港版黑）	370元	高仿索尼HDMI线	45元
原装DS4无线振动手柄（港版红/蓝）	410元		

04 微软家用机购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		3699元
近期推荐购入指数		6

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 Kinect 2 体感摄像头一枚、HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：国行版 Xbox One 上市已经一个月有余，不过一直没有实体盘光盘出售。这种情况终于将要在近期改变，微软宣布首批 Xbox One 国行版蓝光游戏光盘将在 12 月 1 日正式销售，国内届时出售 Xbox One 的城市都可以买到，同时玩家也可以在线上渠道购买，非常方便。首发的 5 款国行游戏包括《极限竞速 5》、《体育竞技》、《动物园大亨》、《雷曼传奇》和《特技摩托 聚变》。除蓝光版游戏上市之外，国行版的另外一个特色服务，百事通视频服务也有新的进展，届时一旦视频服务上线，所有在 2014 年 10 月 17 日之前购买并激活 Xbox One 的用户都可以免费获得 6 个月的百视通钻石会员服务，在 2014 年 10 月 17 日之后购买激活的用户可以获得 3 个月的会员服务，届时 Xbox One 还能化身成电视机顶盒享受到更多节目。至于水货方面，目前受到行货上市的冲击，价格已经大幅下跌，港版 Xbox One 无体感版本已经降至 2900 元，日版则要更低一些，不过日版主机电源为 110V，所以需要改电源才可以，港版则是 220V 电源，在国内可以直接使用，和国行版相比，日版、港版 Xbox One 均不锁区，可以玩除国行版外的所有游戏，倘若不计较国行独占游戏的话，日版和港版可谓购机首选。

▶国行蓝光实体游戏上市，届时国内大型商超即可买到官方游戏。



索尼家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，无Kinect）	2900元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（日版，无Kinect）	2700元	Xbox One原装无线手柄	360元
Xbox One主机（国行版，DAY ONE限定，含Kinect）	4299元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2014年11月24日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



多边共享 Fun Factory



稀饭 提供

第二次超级英雄荧幕大战 电影篇



在上一次的超级英雄电视剧汇总当中，我们提到过 DC 目前在电视剧领域仍然占据着优势，而漫威则在电影方面更胜一筹。随着今年 10 月 28 日漫威公布了他们的电影第三阶段计划，两者之间的差距似乎有进一步扩大的趋势。到底 DC 目前的正义联盟计划已经有哪些雏形，而漫威又将派出哪些猛将与其对抗，这期多边共享就让我们来一探究竟吧。

DC阵容

DC 在电影方面的表现出的颓势可以说是多方面造成的，一个是他们在电影领域缺乏漫威那样的长远计划和大手笔，然后则是大获成功的《蝙蝠侠》系列”因为过于接近现实风格，缺乏能够扩展成将整个 DC 宇宙引入其中的作品的能力。同时除了蝙蝠侠之外其余英雄的作品缺乏令人信服的质量也是问题所在，烂得被各种吐槽的《绿灯侠》先不提，就连整体素质尚可的《超人 钢铁之躯》都存在着英雄性格塑造缺失的问题，虽不至于让普通观众有异议却绝对过不了真饭们的那一关。

就目前来说，作为整个计划的奠基之作，是被锁定在 2016 年档期的《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》，然后其他英雄和人气角色才会逐次通过这部影片被引入并推出自己单独的电影作品。这种和漫威逆反的做法能不能真正被观众所接受还有待市场考验，但起码在步伐方面 DC 是要注定被漫威甩开几条街了。下面就让我们先来看看这些电影作品都是哪位英雄担纲主演吧。

蝙蝠侠大战超人 正义黎明

Batman v Superman: Dawn of Justice

预计上映时间：2016年3月25日



导演：扎克·施耐德（《斯巴达 300 勇士》、《守望者》、《超人 钢铁之躯》）

主演：亨利·卡维尔（超人）、本·阿弗莱克（蝙蝠侠）、盖尔·加朵（神奇女郎）

简介：本片的导演扎克·施耐德同时也会是整个 DC 超级英雄电影计划的总导演，比起故事，他更擅长的是对电影画面的塑造和展现。这对于非常依赖特效的超级英雄电影来说是一个优势，事实上施耐德也通过成功改编 DC 旗下的经典超级英雄独立作品《守望者》而建立了自己的声望。不过他在故事编造上的能力却局限在《超人 钢铁之躯》中无法自拔，恐怕作为总导演在原作漫画粉丝们眼中不太有说服力。

不管如何，作为总导演，让他来执导作为系列关键之作的《蝙蝠侠大战超人》还是名正言顺的。这部作品聚焦的是 DC 宇宙中最伟大的两位英雄的初次相遇，他们彼此尚未了解对方，也没有建立起信任的关系。所以标题中才会以“Batman v Superman”这种充满了对抗意味的方式来展现中影片中的两大主角。不过同时影片中也会出现正义联盟的第三位重要角色，那就是代表着神话传说的神奇女郎，这三位英雄的相遇最后促成 DC 宇宙中最重要的超级英雄组织“正义联盟”的组成，这也就是副标题中“正义黎明”所指代的意思。

本片从故事剧情上来说是《超人 钢铁之躯》的续作，所以故事会紧接在其后，不过因为蝙蝠侠已经换成本·阿弗莱克，所以其设定也会更为漫画化，不会沿用之前克里斯托弗·诺兰拍摄的“《蝙蝠侠》三部曲”里的设定。



自杀小队

Suicide Squad

预计上映时间：2016年8月5日

导演：大卫·阿耶（《训练日》、《狂怒》、《速度与激情》）

主演：尚未确定

简介：令人疑惑的是，在《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》之后，紧接着和观众们见面的却会是有一堆反派登场的《自杀小队》。这是在漫画世界中便存在的组织，全部由各种超级罪犯组成，他们需要执行各种极其高风险的任务，并通过这一方式来获得减刑。一直有追看《绿箭》电视剧的读者应该已经见到过他们在第二季中登场，而今年DC推出的动画电影《蝙蝠侠 突袭阿克汉姆》中自杀小队也作为主要角色登场。

这一个小队的特点是队员之间都是穷凶极恶之徒，所以互不信任甚至是尔虞我诈，加上任务本身的危险性很高，于是时不时就有队员会领便当，而负责主管这支队伍的



女强人阿曼达·沃勒会随时抽调其他罪犯加入到这个队伍当中，所以随时会有新血补充，引起新一番的冲突和对抗，这也是自杀小队的看点和精彩之处所在。

因为这是一部群像式的电影，所以在选角方面的难度似乎比起其他作品要更高，目前关于主演阵容大部分传言，没有太过确定的消息。不过近日已经传出消息，玛歌·洛比（《华尔街之狼》、《时空恋旅人》）将会出演本片当中的小丑女。其他被指出可能正在和影片方在洽谈角色的演员有威尔·史密斯（《全民超人》、《我是传奇》）、汤姆·哈迪（《蝙蝠侠 黑骑士崛起》、《盗梦空间》）、瑞恩·高斯林（《亡命驾驶》、《匪帮传奇》）和卡拉·迪瓦伊（《安娜·卡列琳娜》）。同时传闻中在《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》中扮演反派莱克斯·卢瑟的杰西·艾森伯格（《惊天魔盗团》、《僵尸之地》）也会在本片当中登场，如果这些演员都能共聚一堂，那可算得上是群星闪耀，看点十足了。



▲几位传闻中将会登场的演员：瑞恩·高斯林（左）、玛歌·洛比（中）和威尔·史密斯（右）。

神奇女郎

Wonder Woman

预计上映时间：2017年8月5日

导演：尚未确定

主演：盖尔·加朵（神奇女郎）

简介：早在2013年的11月7日，就有报道指出盖尔·加朵签约了一部超级英雄主题的影片，而且还是以女性角色为主角，被认为有很大可能性是《神奇女郎》。这一消息在同年12月被证实，她签约了三部影片，包括两部《正义联盟》电影和一部《神奇女郎》电影，其中《神奇女郎》将会作为DC超级英雄计划的第四部作品在2017年登场。

不过虽然计划已经被提上日程，关于《神奇女郎》的细节目前透露得不多。因为本片甚至连导演都尚未确定，不过DC方面已经确定本片将会由女性导演来执导，以更好地切合主题。目前一个导演候选人的短名单已经被公布，包括了凯瑟琳·毕格罗（《拆弹部队》）、凯瑟琳·哈德威克（《暮光之城》）、咪咪·莱德（《偷天密码》）、卡瑞恩·库萨马（《魔力女战士》）、朱丽·泰莫（《弗里达》）、米歇尔·麦克拉伦（《绝命毒师》）和崔西亚·布洛克（《行尸走肉》）。



正义联盟 第一部

Justice League Part One

预计上映时间：2017年11月23日



导演：扎克·施耐德

主演：亨利·卡维尔（超人）、本·阿弗莱克（蝙蝠侠）、盖尔·加朵（神奇女郎）、雷·费舍尔（电子人）、杰森·莫摩亚（水行侠）、埃兹拉·米勒（闪电侠）

简介：在定位上类似于《复仇者联盟》的《正义联盟》将会分成两部上映，第一部会在2017年就和大家见面。目前关于本片的具体阵容和反派角色都尚未明晰，不过几个主要角色应该都会在片中一一登场，包括已经和观众们见过面的超人、蝙蝠侠和神奇女郎，还有即将登场的闪电侠、电子人和水行侠，以及故事会被重启的绿灯侠。神奇队长也应该会登场，不过其扮演者目前尚未决定。鉴于目前DC的电影动画改编已经趋向于按照重启的新52漫画世界的剧情而编撰故事，《正义联盟》第一部也有可能会按照这一方向发展，所以其故事中的大反派有可能会是DC宇宙中的宇宙级强者达克赛德（Darkseid）。

闪电侠 The Flash

预计上映时间：2018年3月23日



导演：尚未确定

主演：埃兹拉·米勒（闪电侠）

简介：因为计划上映日期比起其他几个主要英雄的电影都要更远，所以目前《闪电侠》除了确定主演会是埃兹拉·米勒这位多才多艺的白面小生之外几乎没有任何确定的消息。不过他本人不需要等到这部影片上映，就会先在《正义联盟》当中露脸，而且他比起其他英雄更有优势的地方就是闪电侠题材的电视剧已经于今年上映，所以这个角色在观众中的认知度会比较高，对于影片的票房也会更为有利。



▲埃兹拉·米勒将出演闪电侠。

水行侠 Aquaman

预计上映时间：2018年7月27日

导演：尚未确定

主演：杰森·莫摩亚（水行侠）

简介：和《闪电侠》类似，《水行侠》目前还只是处于规划阶段，透露出的情报并不多，不过起码本片已经确定会让两位编辑创作剧本，他们的剧本会互相竞争，只有更好的一个版本能够最终被拍成电影。值得庆幸的是，起码这部影片会拥有一个非常符合水行侠那种充满异域感和野性风格的演员，那就是在《权力的游戏》电视剧中扮演“马王”的杰森·莫摩亚。和闪电侠一样，水行侠也是先在《正义联盟》中登场，然后再推出自己的专属影片。同时有消息指出其实水行侠在《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》中就会短暂出现，届时观众们可以对杰森·莫摩亚的超级英雄造型先睹为快。



◀杰森·莫摩亚将出演水行侠。

神奇队长 Shazam

预计上映时间：2019年4月5日



导演：尚未确定

主演：道恩·强森（黑亚当）

简介：比起其他作品，神奇队长在选角方面的效率似乎相对要低一些，不过这是可以理解的，毕竟这个主角需要两个演员同饰一人，一个负责扮演神奇队长，一个则负责扮演其真实身分：小男孩比利·贝森。倒是本作的反派黑亚当早早地就定下了由前WWE选手，如今转型为演员的“巨石”强森扮演。影片的内容自然尚未决定，不过其制作方向已经发生了一定的变化，原定整个故事会更有童趣和幽默成分，只把现实化和反英雄的部分留给黑亚当去展现，不过如今作为DC超级英雄电影计划的第八部作品，在整体风格上应该也会更为接近现实风格。

正义联盟 第二部 Justice League Part Two

预计上映时间：2019年6月14日

导演：扎克·施耐德

主演：亨利·卡维尔（超人）、本·阿弗莱克（蝙蝠侠）、盖尔·加朵（神奇女郎）、雷·费舍尔（电子人）、杰森·莫摩亚（水行侠）、埃兹拉·米勒（闪电侠）

简介：《正义联盟》第二部分的内容虽然理论上就是第一部分的延续，但因为两者之间相隔整整两年，把故事悬念拖这么久恐怕不太现实，所以第一部应该会有一个阶段性的结局，然后第二部则会对整个故事给出一个完整的交代。按照《复仇者联盟》的模式参考，第二部的演员阵容可能还会得到进一步的扩充，以增加看点。除了目前已经宣布会推出独立电影的角色，一些相对二线一点的英雄如绿箭、火星猎人和鹰侠应该也有机会现身。



电子人 Cyborg

预计上映时间：2020年4月3日

导演：尚未确定

主演：雷·费舍尔（电子人）

简介：《电子人》被放在《正义联盟》完全上映之后再登场恐怕是出于多方面考虑产生的结果，一来是这个角色比起其他正义联盟成员来说尚算年轻——这指的既是年纪，也是指其作为漫画角色的资历，二来则是主演者雷·费舍尔作为演员的资历和号召力比起其他角色的主演者来说也有一定的差距，所以将其放在计划的最末端就让其有了充分准备和筹划的空间。而另外一个比较隐晦的原因则涉及到了剧情安排，因为在新52的漫画设定中，电子人的背景故事是和大反派达克赛德的入侵密切相关的，所以在有《正义联盟》的故事把相关的背景设定普及后再来推出《电子人》电影，对于观众来说会更好接受。当然，这个原因要以《正义联盟》中的反派的确是达克赛德为前提，所以目前来说这也只是一个猜测而已。



绿灯侠 Green Lantern

预计上映时间：2020年6月19日

导演：尚未确定

主演：尚未确定

简介：在瑞安·雷诺兹主演的《绿灯侠》遭遇口碑惨败后，这个角色就算是注定无缘成为DC电影世界的复兴人物了。被打到DC电影计划的最末尾，还得挂上“重启”的名号也实属是无奈之举。目前绿


▲瑞安·雷诺兹扮演的绿灯侠或许将会成为历史。

灯侠的演员尚未公布，不过考虑到这个角色会在《正义联盟》中登场，我们倒也无需等到 2020 年才能够一探其真容。

很重要的是一点是，既然旧版《绿灯侠》已经被当做黑历史对待，那么瑞安·雷诺兹再出演这个角色的可能性就变得非常低了，一旦他被确认会在 2016 年出演《死侍》电影，并继《金刚狼前传》之后再一次演出死侍这个角色，那起码从避免角色认识混同的角度看来，瑞安的机会就变得更加渺茫了。

漫威阵容

在电影领域上，DC 和漫威的差别之处在于前者是公布电影计划，最多只能够被当成常规新闻传播。放到微博这些自媒体平台上每一条相关新闻下方还会塞满一堆充满质疑的评论。而当漫威正式公布第三阶段计划时，整个社交圈子中铺天盖地都是对其每一部电影的传播，后面还跟着一堆花痴级别的脑残粉式转发，所以两者之间的差距之大恐怕已经开始得用光年作为单位计算了。这是漫威多年潜心经营和拼搏所结出的丰硕果实，而在下文当中，我们就要来看看漫威在接下来的这几年里，还将会带给我们什么样的惊喜。

复仇者联盟 奥创纪元

Avengers: Age of Ultron

预计上映时间：2015年5月1日

导演：乔斯·韦登（《冲出宁静号》、《神盾局特工》）

主演：小罗伯特·唐尼（钢铁侠）、克里斯·埃文斯（美国队长）、克里斯·海姆斯沃斯（雷神索尔）、斯嘉丽·约翰逊（黑寡妇）、杰瑞米·雷纳（鹰眼）、马克·鲁法洛（绿巨人）、唐·钱德尔（战争机器）、亚伦·泰勒–约翰逊（快银）、伊丽莎白·奥尔森（猩红女巫）、保罗·贝坦尼（幻视）、寇碧·史莫德斯（玛利亚·希尔）、詹姆斯·斯派德（奥创）、塞缪尔·杰克逊（尼克·弗瑞）

简介：严格来说，《复仇者联盟 奥创纪元》不是第三阶段计划的一部分，而是目前我们正在体验的漫威电影第二阶段所预定的高潮，它的优秀哪怕是在电影还没有上映的今天也是毋庸置疑的，不信就去数数上面主演部分的群星闪耀和其相关新闻在媒体之间的转发量。我们惟一可以猜测的，也不过是影片本身到底能够打破多少个新纪录而已。

从故事上来说，《复仇者联盟 奥创纪元》也没有完全按照漫画原作的路线去编撰故事，所以无论是真饭还是对背景一无所知的观众都可以得到相同的娱乐体验。至于本片最大的看点，除了英雄们之间的互动之外，最令人期待的还有詹姆斯·斯派德在扮演大反派奥创时的精彩演出，这个老戏骨目前在电视剧《罪恶黑名单》中扮演主角之一“红魔”雷蒙德·雷丁顿，举手投足都带着一副 BOSS 派头，但他要如何展示出电脑 AI 程序的疯狂与魅力？我们可以在《奥创纪元》中慢慢欣赏。



蚁人

Ant-Man

预计上映时间：2015年7月17日



导演：佩顿·里德（《好好先生》）

主演：保罗·路德（第二代蚁人）、迈克尔·道格拉斯（第一代蚁人）

简介：按照漫画当中的设定，原本奥创是由初代蚁人汉克·皮姆所创造，不过既然在电视世界中这个疯狂的 AI 创造者变成了另一个技术天才托尼·斯塔克（钢铁侠），电影版本的蚁人也进行了大幅度的设定变化，其剧情直接进入到了第二代蚁人的故事线中，讲述第一代蚁人汉克·皮姆如何辅助不靠谱的小混混斯考特·郎化身超级英雄蚁人的故事。

这个改变很有效地回避了一些原作当中的问题，毕竟汉克·皮姆虽然是个天才，但也有着许多个人问题，甚至成为了家庭暴力的施害方。这种黑暗的人性问题和目前漫威电影世界的整体基调是有所冲突的。所以本片原本的导演埃德加·怀特最后因为无法和漫威达成一致而放弃了这部作品，最后《蚁人》辗转交给了擅长喜剧片的佩顿·里德操刀。

尽管作为第二阶段的终结之作，《蚁人》显得有点波澜不惊，但在经过《奥创纪元》的震撼后。用这一部代表着新英雄崛起的作品作为结尾，正好可以为更精彩的第三阶段作一个引子。

▼保罗·路德将饰演蚁人。



美国队长 内战

Captain America: Civil War

预计上映时间：2016年5月6日



导演：安东尼·罗素、乔·罗素（《幸福结局》）

主演：克里斯·埃文斯（美国队长）、小罗伯特·唐尼（钢铁侠）、查德维克·博斯曼（黑豹）

简介：以漫画大事件“内战”为副标题的“《美国队长》系列”电影第三作显得非常有野心，因为其故事所需要描述的是围绕超级英雄注册法案而产生的一系列冲突事件，英雄们分裂为两派，阵营双方的领袖分别就是美国队长和钢铁侠。所以《美国队长 内战》既和前一部作品《冬日战士》一样有着展现影响整个背景局面的大事件的重任，又会是保持钢铁侠出场率的重要作品，因为在完成了自身的三部曲后。如果托尼不在《内战》中露一下脸，观众们则要在 2018 年的《复仇者联盟 无限战争》中才能够再次看到这位英雄。与此同时，《内战》的另外一个任务就是引出下个即将推出个人电影的英雄，即东非神秘国度瓦坎达的王者“黑豹”。

有一点令人担忧的是，按照漫画中的剧情发展，美国队长会在内战的终结之时遭到暗杀而死。这一故事情节是否会延续到电影宇宙当中，就要留给观众们自己去猜想了。



▲美国队长之死是否会延续到电影情节当中呢？

奇异博士 Doctor Strange

预计上映时间：2016年11月4日



导演：斯科特·德瑞克森（《驱魔警探》、《险恶》）

主演：尚未确定

简介：尽管播放时间只比《美国队长 内战》略晚，但《奇异博士》的主演人选至今尚未确定。当然这并不完全是个坏兆头，因为正在进入主演最后洽商阶段的演员之一，就是因为出演《新福尔摩斯》而爆红的英国演员本尼迪克特·康伯巴奇。如果最后卷福能够和漫威达成协议，那么漫威超级英雄电影就算是把目前大荧幕上人气最高的两大男神本尼迪克特·康伯巴奇和汤姆·希德勒斯顿（洛基）都集齐了，要是两人能一同在《复仇者联盟 无限战争》中登场，该片对女性观众的票房号召力恐怕会突破天际。

相比起演员的话题性，电影本身的亮点倒也不相伯仲，毕竟目前推出的漫威超级英雄电影中几乎没有涉及到复杂玄妙的魔法世界。只有《雷神索尔》的两部作品算是勉强有所提及，但其关注的仍然是诸神之间的纷争。惟有《奇异博士》能够把观众切实地带到漫威宇宙的魔法世界中，并感受其独特和诡秘的魅力。从这一点看来，哪怕没有卷福坐镇，对于真饭们来说，《奇异博士》仍然不容错过。



▲本尼迪克特·康伯巴奇有望出演奇异博士。

银河护卫队2 Guardians of the Galaxy 2

预计上映时间：2017年5月5日



导演：詹姆斯·古恩（《撕裂人》、《超级英雄》）

主演：克里斯·帕拉特（星爵）、佐伊·索尔达娜（盖莫拉）、戴维·巴蒂斯塔（毁灭者德拉克斯）、范·迪塞尔（格鲁特）、布莱德利·库珀（火箭浣熊）

简介：在今年上映后获得好评的《银河护卫队》将会在三年后和大家再次见面，因为包括导演在内都是原班人马制作，所以五位主要角色自然不会缺席，同时也会加入更多来自《银河护卫队》漫画系列的角色。

更重要的是，导演詹姆斯·古恩和漫威方面都在慎重地考虑是否要让《银河护卫队》和《复仇者联盟》进行交叉，例如让其中一部作品的一两位角色出现在另一部作品当中。这一设想尚未进入实行阶段，不过因为两者是同一世界观之下的故事，所以真要做起来是没有难度的。从漫画原作设定上考虑的话，其实最适合的人员恰恰就是2017年理论上没有露脸戏份的钢铁侠，因为托尼也曾经靠着外太空战甲加入到银河护卫队当中与星爵等人并肩作战，在电影里露个脸客串一把还是很有可行性的，不过一切都要看小罗伯特·唐尼自己是否有兴趣了。



▲漫画中钢铁侠曾经也加入到了银河护卫队当中。

雷神索尔 诸神的黄昏 Thor: Ragnarok

预计上映时间：2017年7月28日



导演：尚未确定

主演：克里斯·海姆斯沃斯（雷神索尔）、汤姆·希德勒斯顿（洛基）

简介：在《雷神索尔》系列"的第三部中使用"诸神的黄昏"作为副标题实在是不能更贴切了。和北欧神话传说中的"诸神的黄昏"类似，在漫威宇宙属于索尔的故事篇章当中，也描述了一场光明与黑暗之间的战争。在电影的具体剧情尚未公布之前，我们可以猜测其故事原型就是来源于漫画原作。

不过，鉴于在《诸神的黄昏》上映之前，《美国队长 内战》会先一步登上大荧幕，所以本片副标题"Ragnarok"所指的也有可能不是一个大事件，而是一个特定的角色：拉格纳洛克。

拉格纳洛克是内战大事件期间出现的角色，因为当时索尔神秘失踪，觉得自己一方缺乏决定性强大战斗力的钢铁侠利用索尔的一束头发，创造了这个雷霆之神的克隆体，甚至为其配置了一把伪造的雷神之锤。随后经过了一系列事件，这个克隆体意识到了自己并不是索尔，并为自己取名"拉格纳洛克"，用以表示他自己誓言会终结一切的决心。如果本片的副标题指的是这个角色，那么索尔很可能要在系列电影第三部中面对一场真假难辨的身分危机了。



▲漫画当中索尔曾和自己的克隆体拉格纳洛克之间展开激烈的战斗。

黑豹 Black Panther

预计上映时间：2017年11月3日



导演：尚未确定

主演：德维克·博斯曼（黑豹）

简介：2017年漫威将有三部电影上映，最迟和观众们见面的就是《黑豹》。和《银河护卫队》有点类似，《黑豹》的冒险之处是其故事并非发生在观众熟悉的环境中，而是一个完全虚构的世界。不过比起完全是脱离地球范畴的宇宙世界，黑豹统治的国家瓦坎达虽然是虚构的，但好歹还在地球范围内，而既然《银河护卫队》都能够大红大紫，相信一个拥有黑科技的东非国度也应该能够被观众们接受和喜爱。

瓦坎达是稀有金属"振金"的产地，其衍生产物包括美国队长那个几乎坚不可摧的盾牌和让金刚狼双爪变得无比锋利的艾德曼钢。虽然无数人垂涎这个国度的特产，但



▲在漫画当中黑豹与X战警的成员暴风女之间存在着复杂的感情纠葛，但因为电影方面的版权问题，这一设定可能无法延续到本片当中。

是作为这个国度的领导者，黑豹一直守护着瓦坎达，其名称也作为世袭称号被每一任领导者继承。由德维克・博斯曼扮演的黑豹将会是最新一任国王，原名提恰拉，虽然看似是位野性王者。但实际上却是受过高等教育的牛津大学物理博士，地球上最聪明的人之一，也是第一个把瓦坎达从闭关锁国变成相对开放的国度的王者。《黑豹》应该会是讲述其起源的故事，我们可以在2017年见证一下这位漫威史上首个黑人超级英雄能否用其魅力在观众的心目中挣得一席之地。

复仇者联盟 无限战争 第一部

Avengers: Infinity War Part 1

预计上映时间：2018年5月4日



导演：尚未确定

主演：尚未确定

简介：和对面家的《正义联盟》有点类似，"《复仇者联盟》系列"的第三部作品也会分为两部拍摄，不过比起《正义联盟》更为背靠背，会接连两年上映，第一部自然会先和观众们见面。尽管目前本片的导演和登场角色都尚未公布，不过有传闻称本片的导演或许不会再是乔斯・韦登，而是由执导《美国队长 冬日战士》和《美国队长 内战》的安东尼・罗素和乔・罗素兄弟接手，这可能意味着《无限战争》的故事线是紧接着《内战》的故事发展，刚刚彼此对抗过的英雄们，又因为超级大反派灭霸和其拥有六颗无限宝石的强大手套的出现而齐聚一堂，并肩作战。目前本片的内部预告已经有流出视频，不过其内容应该是纯粹的CG概念动画，但可以肯定的是其主要故事线就是与灭霸对抗。

目前代表着强大力量的无限宝石已经在前几部漫威作品中出现了三个，分别是《美国队长 首位复仇者》和《复仇者联盟》中都出现过的"宇宙魔方"，《雷神索尔 黑暗世界》中出现的"以太"和最近在《银河护卫队》中出现的宇宙魔球，可以想象余下的三块宝石也将会在《无限战争》之前的漫威作品中登场，并将故事带入到《无限战争》这个第三阶段的高潮当中。



▲《无限战争》流出的内部展示视频中，灭霸举起了片中的重要剧情道具，镶嵌了六枚无限宝石的无限拳套。

惊奇队长

Captain Marvel

预计上映时间：2018年7月6日



导演：尚未确定

主演：尚未确定

简介：鉴于漫威宇宙中有几位角色使用过这一名字，所以这里要先说明一下，这一部影片中选择的神奇队长是卡萝尔・丹弗斯，在换上神奇队长这个称号之前，她的代号是广为人知的惊奇女士（Ms. Marvel）。这是一个对演员外貌有相当高要求的角色，选角难度和神奇女郎有得一拼，既要求演员拥有出众的身高和令人难忘的身材曲线，又必须拥有精致的容貌，才能够符合卡萝尔在漫画中的角色造型，所以目前本片主演难以定下来也是合情合理的。

从外貌条件上来说，曾经有望在电视剧中扮演神奇女郎的阿德琳妮・帕里奇原本是个非常不错的人选，但她目前已经在电视剧《神盾局特工》中扮演另一位超级英雄"仿声鸟"芭芭拉・莫里斯，所以恐怕这一角色得另觅人选了。

被安插在两部《复仇者联盟》之间单独登场的神奇队长应该也会加入到复仇者联盟的队伍当中，利用她继承自克里人的各种独特力量帮助英雄们对抗灭霸。



▲漫画中接任惊奇队长称号的卡萝尔换上了一个非常女汉子的造型，不知道电影当中是否会采用。

异人

Inhumans

预计上映时间：2018年11月2日



导演：尚未确定

主演：尚未确定

简介：因为《异人》的故事线原本集中在描述异人的皇室成员们的冒险上，所以其名称往往会被误认为是一个超级英雄团队的名字，但实际上那指的是一个种族。异人族的诞生甚至早于人类，他们是地球上被克里人用试验改造为战斗种族的类人生物，不过最终却被抛弃了，留在地球上发展出了属于自己的文明，并最终因为分裂而融入到了日后逐渐发展壮大的人类社会中，所以它们的基因存在于许多人类的身体当中。

通过特殊的物质"泰瑞根迷雾"（Terrigen Mist），异人族能够激发自己身体中的特异能力。不过其结果是不可控的，而且往往会附带着基因损伤和身体造型变化，所以其过程充满了风险，许多异人都无法挺过这一过程。

从定位上来说，异人的这一设定和X战警的变种人基因有一定的相似之处，不过既然现在"《X战警》系列"的电影版权被握在了福克斯手中，异人就变成了一个能够用于替代《X战警》的群像式超级英雄品牌。这一点从这部影片被放在了两部《无限战争》之间的人气高温带中上映就能看出来，而如果本片能够成功，漫威手上就有了继《复仇者联盟》和《银河护卫队》之后第三个群像式的超级英雄品牌，所以《异人》身负着极大的战略意义，相信日后其公布的演员阵容也会充满看点。



▲异人原作中的人气角色众多，只是不清楚电影本身会是更为关住以黑蝠王为首的王室成员，还是会把视点放在泰瑞根迷雾扩散到地球上后产生的异人新成员身上。

复仇者联盟 无限战争 第二部

Avengers: Infinity War Part 2

预计上映时间：2019年5月3日

导演：尚未确定

主演：尚未确定



简介：作为第三阶段的终结之作，《复仇者联盟 无限战争 第二部》代表着的是漫威超级英雄电影的一个升华，无论它是否精彩，其存在本身就代表了漫威在这一电影计划上的模式是彻底成功的。依靠着漫威不倦的努力，或许在《复仇者联盟 无限战争 第二部》与漫威超级英雄电影第三阶段完美收官之时，便是超级英雄题材电影彻底变为常规电影类型之日，也是预示着超级英雄电影迷们更美好的日子即将到来。

主持人：哪尼

指间方圆

★MOBILE LAND★

本期除了《乖离性百万亚瑟王》之外，其他几款推荐的作品多多少少都和带着些唯美、清新的色彩。我个人非常喜欢《Framed》，小岛秀夫在推特上对这款作品也是赞不绝口，虽说 30 块钱的售价并不便宜，不过游戏出众的素质完全值回票价，在这里强烈推荐给各位读者。而《Dumb Ways to Die》续作的推出有些出人意料，如果你在前作中意犹未尽的话，那么这次应该可以死得痛快，死得其所了。另外从下期开始，指尖方圆栏目将进行较大的改版，会以一本单独小册子的形式随杂志赠送给大家，其中将会网罗更全面更有趣的游戏内容与资讯，加量不加价，尽请期待！

佳作推荐 做一个优雅的大盗

Framed



容量：235MB
语言：中文
厂商：Loveshack
价格：30元
地区：中国区

iOS　Android





《Framed》可以说是 11 月最让我惊艳的一款手机游戏，它曾经获得过 2013 年独立游戏节的最佳设计奖，而从最终的成品上来看，这份荣誉可谓是实至名归。从本质上来说，这是一款解谜游戏，但却又和大多数解谜游戏有所不同：漫画分镜式的创意，简约却表现力十足的剪影风格让本作打一开始就散发出与众不同的魅力。

游戏的故事，或者说游戏的主题其实很简单——绅士服打扮的大盗如何摆脱警察们的追捕。题材并不亮眼，游戏类型也不新鲜，然而借用漫画分镜的小小创意，却让整部作品发生了质的变化。每个关卡都由几组分镜组成，主角的行动会根据分镜的顺序发展，而想要让他顺利逃脱，我们则需要移动分镜的位置来改变场景的顺序，依次来改变剧情的走向。随着画面中分镜数量的增加，思考的难度也会随之提升。而最为独特的是，无论分镜的顺序正确与否，其所对应的剧情都会由动态的剪影画来传达，表现力十足，搭配上浓厚的爵士乐，不仅艺术感十足，也让整个解谜过程变得极为优雅。而谜题的设计同样细致入微，哪怕只是电线杆上的一只白鸽，看似无关紧要，却与正确的路线息息相关。

光凭语言其实很难描述出《Framed》的魅力，只有亲自体验过后，才能真正了解到其中的精妙之处。

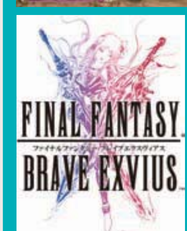
再掀手游狂潮，三款《最终幻想》新作公开

近期 Square Enix 一口气公开了三部“《最终幻想》系列”手游，分别为《Final Fantasy Protal APP》、《Final Fantasy LEGENDS 时空ノ水晶》和《FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS》，基本上都采用的是免费 + 课金的形式，预定于今年冬天登陆 iOS 与 Android 平台。其中《BRAVE EXVIUS》将会由《勇者前线》的开发团队 Alim 负责，历代 FF 的角色都将登场参展，从宣传图来看还真有点意思，希望到时候别是个惊天大坑。











佳作推荐 变着花样死个够

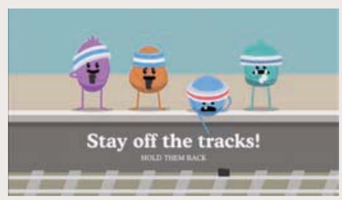
Dumb Ways to Die 2 The Game



容量：35.3MB
语言：中文
厂商：Metro Trains Melbourne
价格：免费
地区：中国区

iOS　Android





看似小清新，实则重口味，不作死就不会死的《Dumb Ways to Die》回来了。2013 年推出的《Dumb Ways to Die》，其灵感来源于澳大利亚墨尔本的铁路运输公司 Metro Trains 的一则公益广告，原本只是提醒人们注意铁路安全。不过小清新的风格与各种重口味的死亡形式带来了强烈的反差，这使得游戏推出后，也和广告 MV 一样风靡全球。

由于更像是一次跨界的试水，前作虽然简单有趣，但内容丰富度上略有不足，总共只有 12 种死法，估计连游戏开放商 Metro Trains Melbourne 都未曾料到一款公益性质的小游戏能造成如此大的轰动。因此在这次的《Dumb Ways to Die 2 The Game》中，从副标题中我们便不难看出，本作将会更加注重可玩性。游戏在延续了此前色彩缤纷的小清新风格的同时，将“火车”这一元素与游戏做了更加紧密的结合，玩家可以让火车在各个地区移动，进行不同的“作死”挑战。其中有一个颇为有趣的小细节：在火车移动的途中会随机触发奖励关卡，这些关卡的设计思路均源自乘车安全或是乘车礼仪方面的社会现象，通过游戏的形式向大众传达其中的利害关系，寓教于乐，细节方面同样充满了乐趣。另外，各种“作死”的方式在本作中大幅增加，想象力一如既往地天马行空，简单的操作和循环渐进的难度设定让人完全停不下来。其中一个名为“Just Don’t”的关卡让我印象深刻，因为在紧张刺激的各种点击划动中突然出现一个这样的关卡，虽然提示已经非常明白的告知我“不要做任何动作”，但当我反应过来的时候，手指已经不由自主地按上了屏幕，结果也就可想而知了。这种别具匠心的的小设计亦是游戏的亮点。

本作依然是以公益游戏的名义推出，向玩家们免费提供，只是加入了广告元素以及少量的内购，不过尚在可接受范围之内，各位赶紧变着花样死个痛快吧。

佳作推荐 那片被遗忘的海岸

《纪念碑谷》中精致的艺术描绘、以视觉欺骗为基础的创意玩法等，让它在推出后获得了不少玩家的追捧，以及诸多“专业媒体人”的高度评价。无可否认的是，这确实是一款优秀的作品，然而也有另外的声音认为它在很大程度上借鉴了《无限回廊》，并不是那么有独创性。对于一款游戏而言，有争议并不是什么坏事，关键还得看开发者是

纪念碑谷

容量：278MB
语言：英语
厂商：ustwo
价格：25元（内购12元）
地区：中国区

iOS Android



如何看待自己作品的。《纪念碑谷 被遗忘的海岸》并不是一款新作，只是作为游戏的额外付费内容推出，然而其带给我们的，却是不亚于续作的惊喜。

《纪念碑谷》中只有十个关卡，这让很多玩家觉得意犹未尽。在《被遗忘的海岸》中，Ustwo 以艾达与图腾柱的故事为出发点，带来了 8 个全新的关卡。新增关卡不仅带来了数量上的提升，设计感与游戏性上都更上一层。首先关卡中的场景元素不再是固定静态的，配合“水”这一主题元素，动态的变化让游戏过程变得鲜活而灵动起来。《纪念碑谷》所呈现出的精致艺术感毋庸置疑，巧妙的配色与优雅的建筑设计在此次新增的关卡中依然有着极致的美学体现，不过此前游戏遭人诟病的一点是谜题设计过于简单，从而导致可玩性有所不足，这一点在《被遗忘的海岸》中得到了很大的改善，Ustwo 将更多的视觉欺骗结构结合并运用其中，场景也更加深邃与宏大，在错综复杂的场景中找到前进的道路可并不容易，更有思考与探索的乐趣。

其实对于《纪念碑谷》这样一款安静的作品来说，我们也并不需要有过多的言语去品鉴它，安静地欣赏它的美、安静地感受世界与故事的精髓，我想便也足矣。

佳作推荐 无穷无尽的亚瑟王

乖离性ミリオンアーサー

容量：46.9MB
语言：日语
厂商：Square Enix
价格：免费
地区：日本区

iOS Android





《扩散性百万亚瑟王》的成功让 Square Enix 尝到了手游带来的甜头，也充分意识到了这片市场所蕴含的巨大潜力，此后更是一发不可收拾。而随着《扩散性百万亚瑟王》人气渐低，SE 野心勃勃地推出了衍生作品《唯一性百万亚瑟王》，甚至游戏上线之前就高调宣布将横跨 iOS、Android、PSV 等多个平台，只可惜运营状况不佳，最后几乎是毫无存在感地结束了服务。不过 SE 显然不会轻易放弃这个成功的品牌，名为《乖离性百万亚瑟王》的系列新作在本月卷土重来，各方面大幅的进化和革新确实令人眼前一亮，不出意外的话相信又能掀起一番课金狂潮了。

本作最直观的进化体现在画面表现上，与前作中完完全全用 2D 静态插画敷衍了事的做法不同，此次无论是角色、敌人还是场景的建模全部都进行了 3D 化，精细度扶摇直上，而各种特效满天飞的技能也令人耳目一新，实实在在地传达出了“续作”的感觉。战斗方面仍是以卡牌为核心，不过系统上可谓是大刀扩斧的革新：玩家们要先从“佣兵”、“富豪”、“盗贼”和“歌姬”这四种职业中选择一名亚瑟王，不同的职业在性能和战斗倾向上都有所差异，不过也不必过于纠结，因为在游戏中是可以自由切换的。而骑士们则会化身为卡牌，供玩家调用差遣，卡牌不仅有属性和职业系统的设定，还涉及到物理、魔法、支援、治疗等多种技能，更有策略性，也带给玩家更多传统 RPG 的感觉。

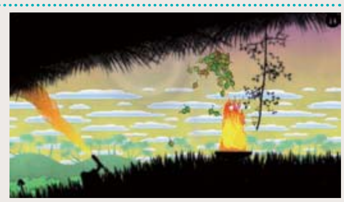
值得一提的是，本作更加强调联机要素，玩家甚至可以约好指定的小伙伴一起挑战高难度的任务，不再像以前那样只能随机挑选好友了，这样的改进还是非常值得肯定的。虽然说遇到这类游戏肯定免不了要讨论坑爹的课金问题，不过以本作目前的素质来看，酌情进行适当的投入，还是值得的。

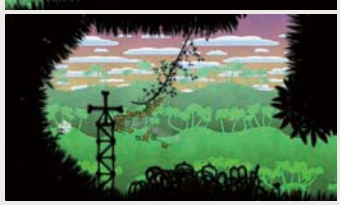
佳作推荐 随风而起，随风而落

Leaf on the Wind

容量：38.1MB
语言：中文
厂商：hiwa satou
价格：18元
地区：国服

iOS Android





秋风、落叶，正是符合当下时节的独特景致，而这似乎和《风中叶（Leaf on the Wind）》所传达的理念不谋而和。在游戏中，玩家是一股柔和的风，我们托起树叶让其随之飘荡，躲避陷阱、穿越障碍，最终回归大树的怀抱。操作看似简单，但巧妙的关卡设计却让这段随风之旅显得惊险万分。

无论是《风中叶》的展现形式，还是文艺范十足的游戏风格，都不禁让人联想到陈星汉的《花》。同样是静谧而又唯美的风之旅途，同样是对大自然的思考，一花一叶，所传达出的意境相似却又不尽相同。当然，和完成度极高的《花》相比，本作在细节的把握以及操控方式的处理上仍然有不小的差距。不过在这渐冷的季节里，安安静静地陪着落叶们到处走走，倒也是个不错的选择。

《Fate/stay night》手游版延期

《Fate/stay night》UBW 线的动画版正在热播，不过原本预定于秋季移植到 iOS 平台《Fate/Stay Night[Realta Nua]》却延期了，算上 PC、PSV 等多个平台，Type-Moon 已经把这个冷饭翻炒过好几遍了，不过这次登陆手机平台后，游戏中的“Fate 线”将会免费提供给玩家游玩，还算比较良心，就当是免费重温一遍也没什么不好。



强强联手，DC版《涂鸦跳跃》上架

《涂鸦跳跃》近一段时间可谓是动作频频，之前刚推出实体版玩具，现在又和华纳兄弟达成协议，联手推出了以 DC 漫画中超级英雄为主题的游戏——《涂鸦跳跃 DC 超级英雄》，玩法上并没有太大变化，不过主角的形象换成了蝙蝠侠等 DC 漫画世界中的超级英雄，感兴趣的玩家不妨一试。



《龙珠》新作开启事前登陆

BNGI 近期公布了一款“《龙珠》系列”最新手游——《龙珠 Z 爆裂之战》，将于今年冬季登陆 iOS 与 Android 平台。游戏采用了《大富翁》似的棋盘玩法，让玩家们在世界各地收集龙珠，并重温原作中的剧情。本作目前已经开启事前登陆，参与的玩家可以获得一张特兰克斯（青年期）的卡牌。



独立之光

在上一期，三郎给大家介绍了IGF China 2014(中国独立游戏节2014)的入围作品介绍以及参加评审的经历。时间飞转，一个月后，三郎再次前往上海，以颁奖嘉宾的身份参加独立游戏节颁奖仪式。期间经历了GameJam、GDC China（游戏者开发大会）、IGF China等一系列活动，亲身见证了中国独立游戏圈的各种人和事。本期三郎将以日记的形式——与大家分享之，让大家从另一个角度去了解国内独立游戏圈的生存状态。

文 @拼命玩三郎 编 稀饭 美编 NINA

独立之光（6）我的独立游戏节日记（上篇）

2014年10月17日 走进GameJam的大门

什么是GameJam?

这次的上海之旅，行程是这样安排的：10月17-18日，参加上海GameJam；10月19-21日，参加GDC China。而IGF China作为GDC China活动的一部分，包含了参展游戏演示、独立游戏节颁奖、游戏制作交流等多个环节，自然是此行的重点。而原本仅以为是开胃菜的GameJam又给我了额外的惊喜。



▲上海GameJam的标志。

所谓GameJam，是一种游戏开发比赛的形式，参赛者会以个人或组队的方式参加，在指定场地及限定时间内，完成规定主题的游戏。场地可以是大会现场，也有网上参与。常见的时间限定有24、48、72小时三种，主题则会在比赛开始时才公布。因为时间有限、主题也不会事先公布，因而非常具有挑战性。世界上最有名的GameJam活动就是此前也介绍过的Ludum Dare（详见UCG 350期），是一个网上的48小时与72小时游戏开发比赛。而这次的上海GameJam，则是一个现场的游戏开发比赛，每年举办一次，今年是第四届。以往都是以48小时为限，而今年为了衔接GDC China，让开发者不至于太疲惫，特意改为24小时。活动最后报名人数过百，远超主办方的预期。参加者并不限于独立开发者，因为即使是在做商业游戏，也有想做出自己喜欢的、与别不同的游戏的冲动吧？！

其实，随着近年独立游戏概念的推广，加之主办方IndieAce与IGF China的努力，GameJam活动早已蔓延到北京、成都等地，此前的8月30日，就成功举办了成都GameJam。此刻心中默念拜托早点蔓延到广州、深圳、厦门……这样我就不用如此奔波了。

2014年10月17日 所谓英雄集结就是这个感觉

●早上9点

从广州登机，加上意料之中的延误，在中午12点到达上海。一下飞机，第一时间就是打开手机，进入Q群给组员们报告状态。这个组是什么回事呢？前面说过，GameJam是以组队的形式参加的，当然也会有个别特别牛逼的人或特别苦逼的人自成一队参加比赛。

组队也有四种情况：第一种是本来就是一个公司或一个工作室的人，组成一队；第二种是在活动开始前，先与认识的或不认识的人自由组队，称为半野队；第三种则是到达现场后，再随缘组队或由大会分配组队，称为纯野队；第四种就是不想与别人组队，或不幸组不到队的，就一人成队了。

很明显，四种组队方式的刺激程度是由低到高的。一般情况下，GameJam都是鼓励野队，因为这样比较有火花。而我作为一个伪资深玩家，真开发新手，当然是冲着野队去的。因为学习别人的工作方法，是我参加GameJam的最大动力。但我又有点担心自己承受不起纯野队的刺激，所以最终是选择了半野队的方式。

在出发前3天，主办方将所有参赛者都加到一个QQ群里。参赛者各自在群名片上标明自己擅长技能——程序、策划、美术、音乐等，然后就开始相互勾搭。我给自己打上“策划”的标签后，很快就和在网上相识多年的资深开发者老马配对成功。眼见群里的美术不多，看见一个叫“猫狗乱舞”的美术＋策划（以下简称猫狗），第一时间就拉拢过来。再后来猫狗为了减轻自己的压力，又在群里再拉了一位叫“杰克·弗罗斯特”的美术（以下简称杰克），我们这一队就这样定了。

老马和猫狗在上海，杰克在无锡，我在广州。想起四个素未谋面的老男孩马上就要大干一场的情景，那种初见网友的期待、兴奋与激动立刻涌上心头。我忍不住在群里说：“有点小激动，感觉就像玩《魔兽》的时候，在广场喊个话，就组了个野队。”杰克接了一句：“求术士拉一个。”握着地铁扶手的我，看到这个几乎已经被遗忘的老梗，泪水禁不住就在眼眶里打转。其实我们每个人都是术士，各自开了一个叫游戏的传送门，便相互拉在了一起……那句话怎么说？有理想的男人都特别矫情是么？



▶野队组一个，术士拉一个，论一个老梗对一个老男孩的杀伤力！这就是所谓的情怀么？

●下午2点

到达比赛场地。上海真的好大，步行、地铁、转线、地铁、步行……幸好半路上买到了第356期的UCG，边走边看倒还不觉得时间过得太快。距离正式开始还有两小时，先偷溜进去熟悉场地。据参加过前几届GameJam朋友说，这次的场地是史无前例的好，所在地的大宁中心广场其实就是一个创意园区，会场就是心动游戏的办公室，而心动游戏的前身就是VeryCD，中文名大家应该都很熟啦……办公大楼中央是个小广场，环绕四周的是开放式的小会场、小酒吧、会议室、沙发区，统统可以供参赛者使用。重点是有饭堂，还管饭！这个了不得，简直就是拉拢独立游戏开发者转投商业游戏的架势（笑）！为了节省时间，相当多的开发者都会选择在活动现场过夜，我更是自备了睡袋，这样的场地会给开发者们提供了不少的便利。



▲来得早，可以先熟悉场地，顺便占个自以为好的位置。

●下午4点

现场的人陆续多了起来，但腼腆的开发者们还是显得比较平静，我坐不住了就在Q群里搞搞气氛：“我在舞台左边最后排，求搭讪！”果然有人开了个头后面就拦也拦不住了，现场随即热闹起来，各种相见恨晚、惺惺相惜、情不自禁，感觉这个世界好和谐啊！而我的队友也陆续到场了，先是猫狗，说起来竟然是在一个月前的上海独立开发者聚会上就见过面了，但我愣是没想起来，脸盲症与失忆症同时发作的感觉太丢脸了！接着是杰克，一个足以“用强有力的臂膀虏获住千万少女那腼腆的心”的高大帅气小伙子……我这样写会不会太知音了？最后的登场的老马把我乐坏了，我从来没见过一个非拍摄的头像可以与真人如此相似，以至我在人海中不用多看他一眼就把他认出来了。



▲现场人求组、组求人的情况不并罕见。

此刻我突然想起了电影《七武士》，就是那种英雄集结的感觉，各个性格各异、经历不同又各怀绝技的人走在了一起，等待着大BOSS的降临。



▲开发者陆续到场，意外的是妹子不少，苹果电脑也不少。我们组的位置，就在照片的右上方最角落处。

●傍晚6点

现场已经坐得满满的，主办方宣布活动正式开始，本届GameJam的主题也随之揭晓：“我们的决定，决定了我们”，这句话源自英文“We make our choices then our choices make us”。好一个文艺的大BOSS，逼格堪比高考！我当场情绪就有点不稳定了。

我们决定先各自思考20分钟，再到饭堂边吃边讨论。饭堂的伙食不错，但我们的心思都在游戏上了，开始脑洞大碰撞：从多结局游戏，聊到大作《孢子》，再到独立神作《Gods Will Be Watching》，然后转入心理测验……各种想法，要么太庞大，要么不符合主题，要么不够有趣……时间一分一秒过去，将近一个小时，四人的想法始终无法统一。

我脑海里突然闪过一丝念头：我们这个讨论的过程不就刚好是大会的主题吗——我们决定做什么游戏，决定了我们的游戏是什么！如果每人轮流决定游戏的一个元素，例如主角、对象、玩法、场景、音乐等等，再将这些元素组合起来，就可能会出现一个蜡笔小新在重金属伴奏下，在外太空消灭凯蒂猫的射击游戏；或者是马里奥伴随恐怖音乐，在洞窟中向库巴示爱的恋爱游戏。也就是说，我们只要做出一个傻瓜式的游戏合成工具，再将其游戏化即可。

将这个想法说出来后，得到大家的基本认同。正在兴高采烈讨论的时候，猛然环顾四方，才发现先前人声鼎沸的饭堂，如今就只剩下我们这一桌。赶紧下楼回到会场，正在开大会！我们竟然都忘记了还有团队及创意介绍的环节，而且已经进入尾声。猫狗提议用四个人的名字组成我们的队名，“马猫三杰”就这样诞生了。上台讲解创意的时候，我胡说八道了一通，说什么全忘了，除了这一句：“为什么四个人要叫三杰呢？因为我是来打酱油的！”



▲回看现场照片，发现陷入苦想状态的其实并不止我们，文艺的大BOSS不好打。

●晚上7点30分



▲我和猫狗（右）继续讨论各种细节，并试图说服对方。

讲解环节结束，其他27个组就开始动手了，但我们的具体玩法还没有最后确定，碰撞还在继续。这里提一下我们每个人在这个阶段的想法。

1. 我的想法：以一个游戏为基础，例如“打野鸭”，通过前面所述的元素替换，去合成一个游戏。从而做出塔防版的打野鸭、跑酷版的打野鸭、RPG版的打野鸭。游玩点在于感受出其不意的组合创意，通过角色的替换产生恶搞效果，因而具体的游戏本身不需要具备完整可玩性。这样对策划要求较高，而开发和美术的难度都相对较低，可以保证在24小时内完成。

老马的想法：希望游戏能做出玩法混搭的效果。简单来说，就是玩法不是单选项，而是复选项目，从而做出：RPG+塔防、恋爱+三消、射击+跑酷等等的玩法。

杰克的想法是：合成出来的游戏，必须要具备可玩性，否则会很无聊。

猫狗的想法是：希望游戏能多一点体现出对时下国产游戏各种山寨、换皮乱象的讽刺。

意见未能统一，经过一番讨论后，我又提出了协调方案：不再以一个游戏为基础，而是做出几个小游戏模板供合成。合成得到的所谓游戏其实只是一个可以简单互动的动画，而不具备实际可玩性。增加一个评分机制，告诉玩家他所“制作”的游戏的销量与媒体评价。将游戏的玩点设定为寻找销量与评价最高的游戏，在这个过程中感受各种违和组合带来的恶趣味。



▲杰克简单几笔惊得我掉下巴，后来才知道师出名门的他，原本想带一个大显示器过来，但考虑到带了显示器游戏又做不好的话会更丢脸，因而作罢。

因为理念完全与杰克的相反，加上我的坚持，杰克很快放弃了抵抗，表示“我做什么都没关系”，就提前先开始绘画人物角色，以保证完成美术工作。老马则自己一个人带着纸和笔跑到一边的沙发上写写画画，他想静下心来验证一下玩法混搭的可能性。

时间一分一秒的过去，老马回来了，表示玩法混搭的确比较复杂，一下子很难完善，决定放弃。最终确定采用“协调方案”并分工：我负责确定流程、原型、数值，猫狗负责UI、补全不完整的策划细节，杰克负责角色设计，代码的事就全部交给老马。终于可以开干了，我看看表，已经是晚上的10点40分！心想，这个文艺的大BOSS真不好打！

2014年10月18日 见证24小时的奇迹

我们的游戏

相比前面激烈碰撞，进入实干阶段后就没那么精彩了，除了老马打翻了咖啡、杰克的手绘惊艳众人、猫狗的效率高得难以置信、我了解到一人成队的至少有三个、大半夜推翻了先前策划的不止一个……

●凌晨1点30分

老马说他年纪大了不能熬夜，尽管家住上海，还是在附近订了一个房间。我将睡袋留给了猫狗，就厚脸皮跟着老马去蹭睡了。

●早上7点

起床的时候发生了一件怪事，在床尾发现一张写着我名字的小纸条，怎么也想不起来历，多好的解谜游戏题材啊！但此刻的心思都在GameJam上了，坐上出租车赶回会场，只见躺的躺、趴的趴、昏睡的昏睡、惺忪的惺忪，可谓一片祥和镜像。

▶这个神秘的字条，会成为一个永远的不解之谜吗？





◀独立游戏圈中非常活跃的开发者“大城小胖”，抢占了一个绝佳的睡觉位置。大半夜推翻了先前策划的就是他，而且直到18日中午才开始动手编程，正所谓艺高人胆大是也。

▶我不是来晒办公环境的，我只是想告诉你树下睡着两个人。

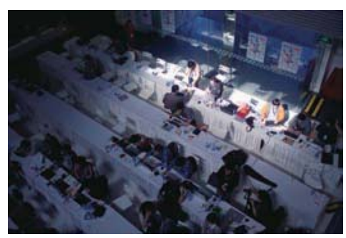




◀有人直接就通宵了，也有人就只是这样趴着睡了一会儿。

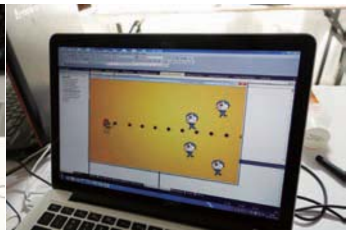


▲妹子发明的笔记本水冷散热底座，给了连续作战的老爷机一个喘息的机会。



▲阳光穿过楼顶的玻璃洒在我们身上，沐浴在圣光之中立即恢复了精神。

大家继续该干嘛干嘛，我就继续补策划、做数值：将选定的4种玩法（RPG、恋爱、射击、跑酷）与12个角色的组合配对，参考相关作品的销售量；结合搜索引擎关键词，将媒体评价量化并划分梯度；为背景音乐设计一个“违和度”，作为数据的修正值，整个评价模型基本成形了。虽然这样的方法肯定是不科学的，但还是反映出那些“有市场，无口碑”或“有口碑，无市场”的作品，自觉还是比较满意。

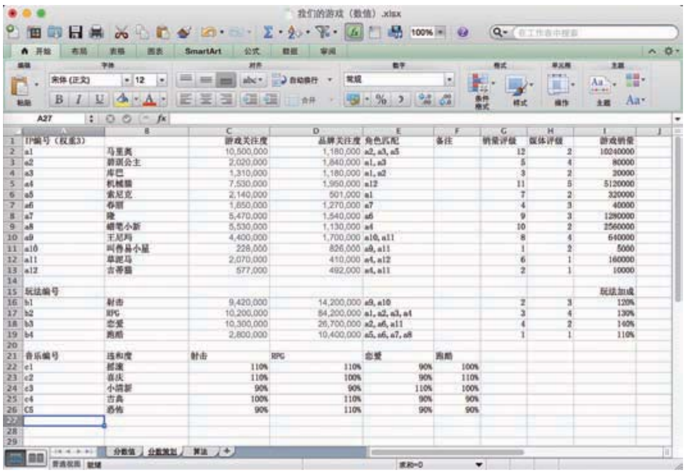
▲左边是我画的线框原型，右边是参考图，但最终因为时间原因，这个跑酷玩法并没有做到游戏里。

▲最快完成的射击玩法，库巴大战哆啦A梦。原本想将背景也作为可变内容之一，因为时间关系而取消了。



◀猫狗加入的诸如升级、上市等策划细节，使得游戏完成了从非常粗糙到比较粗糙的飞跃。

▼游戏的数值设计，“在别人看不见的地方，也要做得很细致”。



A	B	C	D	E	F	G	H	I
IP编号（权重3）		游戏关注度	品牌关注度	角色匹配	备注	销量评级	媒体评级	游戏销量
a1	马里奥	10,500,000	1,180,000	a2, a3, a5		12	2	10240000
a2	碧琪公主	2,020,000	1,840,000	a1, a3		5	4	80000
a3	库巴	1,310,000	1,180,000	a1, a2		3	2	20000
a4	机械猫	7,530,000	1,950,000	a12		11	5	5120000
a5	索尼克	2,140,000	501,000	a1		7	2	320000
a6	春丽	1,850,000	1,270,000	a7		4	3	40000
a7	隆	5,470,000	1,540,000	a6		9	3	1280000
a8	蜡笔小新	5,530,000	1,130,000	a4		10	2	2560000
a9	王尼玛	4,400,000	1,700,000	a10, a11		8	4	640000
a10	叫兽易小星	228,000	826,000	a9, a11		1	2	5000
a11	草泥马	2,070,000	410,000	a4, a12		6	1	160000
a12	吉蒂猫	577,000	492,000	a4, a11		2	1	10000
玩法编号								玩法加成
b1	射击	9,420,000	14,200,000	a9, a10		2	3	120%
b2	RPG	10,200,000	84,200,000	a1, a2, a3, a4		3	4	130%
b3	恋爱	10,300,000	26,700,000	a2, a6, a11		4	2	140%
b4	跑酷	2,800,000	10,400,000	a5, a6, a7, a8		1	1	110%
音乐编号	违和度	射击	RPG	恋爱	跑酷			
c1	摇滚	110%	110%	90%	100%			
c2	喜庆	110%	100%	90%	110%			
c3	小清新	90%	90%	110%	100%			
c4	古典	100%	110%	90%	90%			
C5	恐怖	90%	110%	90%	90%			

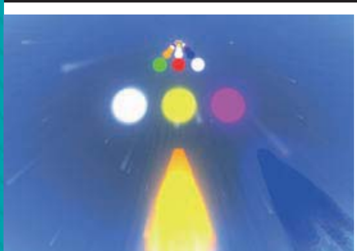
杰克早早就完成了工作，开始玩起了《炉石传说》，引起了小范围的围观，看点是他在绘图板上行云流水的操作。猫狗发挥了他半个策划特点，继续在 UI 上添加各种细节，并不断提醒我不要忘记选定背景音乐；我在音频截取上花了点时间，好久没有做音频处理的工作，临时又学会了新技能；所有压力都在老马身上了，“再给我一个图标”、“背景素材在哪里”、“打开原型图给我对照一下”……他像是一个手术的主刀，紧张而又有条不紊地工作着。

老马放弃了吃饭的时间，趁着别人演示的时候又偷了一点时间，终于在轮到我们演示的前一刻，实现了游戏的总体设计，完成了 4 个玩法中的 3 个。在我的坚持下，我们的游戏名字就叫“我们的游戏”。

别人的游戏

●晚上7点

Show Time，所有作品轮流上台演示。其实活动开始之前，大家都对 24 小时内能否做出可玩的的游戏表示担心，但最终证实游戏开发者的潜能简直超乎想象，还是做出了好几款很值得一试的作品：



1.《原色》：由 3 人小队“MyACG”制作，需要三个人同屏操作，各控制一种颜色，通过颜色的组合，穿过对应颜色的通道。游戏很好地结合的主题，画面简洁而亮眼，可玩性也很高，基本上再加工一下细节就可以在 APP Store 发布了，很赞。

2.《暴走游戏国》：由 4 人小队“暴走游戏族”制作，通过卡牌对战的形式，将“游戏开发”、“游戏发行”、“抢夺制作人”、“游戏机入华”等事件游戏化，并在规则细节中加入了不少游戏业界的梗，目的是要利用手上的牌，制作出好游戏，并卖个好价钱。他们的队员就在坐在我们旁边，我算是见证了他们整个游戏的诞生过程：策划用扑克验证玩法的同时，美术在画卡牌，现场打印后剪下来再装上卡套，24 小时能做出一款可玩的实体卡牌游戏，效率让人惊叹！



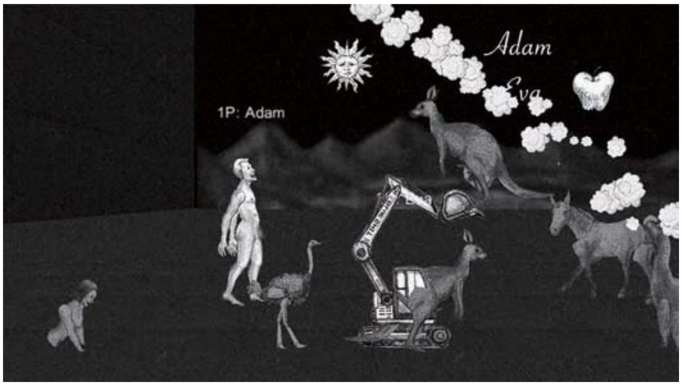
3.《墙来了》：由 3 人小队“强迫症”制作，游戏是综艺节目游戏“墙来了”的自虐版。之所以说是自虐版，是因为游戏将人体分成了 6 个关节点，分别由六个按键控制，要做出正确的动作以穿越墙洞。小队派出最操作熟练的队员，在经过十多次的努力后，终于成功穿过了第一堵墙，全场爆发出热烈的掌声。其实游戏的设计思路是由多人控制的，这样难度就更高了。小队成员中有两人是老外，一人是海外华裔，游戏表现出的文化差异与高完成度，相信会让所有现场的国内开发者有所触动。



4.《爱的平衡木》：由心动游戏的老板黄一孟亲自带队完成的游戏。在游戏中，男女两个角色分别由两个玩家控制，在保证平衡木不翻转的前提下，在 60 秒内尽可能多地接住天上落下的红心。这个游戏讲求两人的配合默契，完成度也很高，上架 APP Store 不成问题。



5.《伊甸园之歌》：由 4 人小队“超级弗兰克兄弟”制作，一个二人对战游戏，一人扮演亚当，另一人扮演夏娃，在伊甸园里展开恶斗。将乱入的动物打倒后，就会将自身的一部分与其交换，从而获得“进化”效果。当各种人身鸵鸟腿，人腿袋鼠头、人头马羊驼出现在屏幕上的时候，现场观众表现得无比欢乐，尤其是在《动物世界》主题音乐的衬托之下，更显滑稽。到最后，挖掘机的出现将全场气氛推至高潮。这是我心目中本届 GameJam 的最佳游戏。



27 个小队，27 个游戏，各有各的精彩：有人偷拍了现场开发者的容貌，作为游戏素材；有人利用蓝牙设备，做出了一款测距玩法的体感游戏；有人在快完成的时候，丢失了全部文件；有人做出来的游戏，自己的机器也运行不了；有人赛程过半，被公司叫回去加班；有人时间不够，只提交了一个 PPT；有人嫌时间太多，做了两款游戏……以上种种，就是 24 小时的奇迹。

尾声

最后说说《我们的游戏》吧，现场演示了 RPG 与恋爱游戏两种玩法，在蜡笔小新、吉蒂猫、春丽、库巴的奇葩混搭下，收获了不少笑声。而将游戏“上市”并看到销量与评价的设计，就博得了全场的鼓掌。游戏尽管比较粗糙，但自觉还是达到了预期的效果，也达到了此行的学习目的。尤其是在这短短的 24 小时，重现了我这几个月参与游戏开发后的遇到的所有问题，从初创的分歧、策划的缺失到开发的过度乐观、美术的风格不一，统统走了一遍。GameJam 就像一个放大镜，让我将自身的问题看得更加清清楚楚明明白白，让我更深切地理解到哪怕是一个最简单的游戏，也需要经历多次的失败与迭代，才可以将最精彩的一面呈现到玩家面前。

当然了，我是不会在现场告诉大家：其实我们的数值与公式根本就来不及做进程序，现场显示数字的其实都是随机数！现在回想起来，我挺惭愧的。别人都这么认真，我却这么胡闹，而且还强迫别人跟着我一起胡闹，我实在太坏了！

●晚上9点30分

所有游戏演示完毕，活动宣布结束。没有评奖，因为大家享受的是过程，收获自在心中。

明天，将是 GDC China；今夜，又是另一种的期待。



▲临别的合照：“马猫三杰”与“我们的游戏”，左起是猫狗、老马，我、杰克。小图是老马的卡通头像，是不是很像？

后记

1. 杰克和他的小伙伴执意要开车送我回旅馆，结果跑了很远一段路，但一路上聊了很多，还给我看了他们的神秘大作，预祝他的作品大卖。

2. 老马在过后的几天，又修复了游戏的一些 BUG，并将游戏上传到网络，他在游戏介绍里写道：“我们为了做什么快打起来了。”

3. 猫狗回家后的某个夜晚，睡觉的时候踢到床边的手机充电器，触电送进了医院，幸而并无大碍。

4. 回到广州后，我将活动的纪念 T 恤当作工作服来穿，回忆起 GameJam 的点点滴滴，总有一种恍如同学各散东西的失落。

附录

1. 如果想了解更多 GameJam 的资讯，可以浏览主办方 IndieAce 的官方网站：

http://www.indieace.com

2. 部分作品已经上传，可以到下面链接下载试玩：http://www.indieace.com/portal.php?mod=list&catid=87

3. 机核网全程跟拍了一个 2 人小队，并制作成一个纪录短片。我就坐在他们的后两排，见证了整个拍摄过程。从拍摄都制作都非常用心，真实地反映了独立开发者的状态，强烈推荐给大家，我真是被感动到了：

http://www.tudou.com/programs/view/3gmdynggM6Y/

▼他们就坐在我的前两排，在前面的“圣光”照片中，可以隐约看到他们拍片的情景。



我们的次世代主机使用报告



导读

在第七世代的家用游戏机里，Wii 靠体感闯出了一片蓝海，PS3 以后劲十足的游戏阵容为傲，X360 围绕新的游戏体验，开创了众多足以影响业界标准的系统。严格来讲，在正式发售之后，“次世代”主机也就正式成为了“本世代”现役主机，不过在新旧交接过渡的这一年，在这个节点，我们暂且还是以“次世代”来统称 Wii U、PS4 和 Xbox One 这三台主机。

或许有人会提出质疑，两周岁的 Wii U 也能相提并论吗？诚然，这台原本可能先发制人的主机性能落后，销售势头也不比后来者强劲，但在这里我们以“世代”来区分。迈入第二年的 Wii U 和一周岁的 PS4、Xbox One 同属第八世代，3 台家用机自然也都会是未来数年内舞台上的主角。

到了第八世代，纯粹的性能比拼已经不再是重点，而网络、设备联动、去粗取精的操作体验、更加大胆的创新尝试，却成为了三大阵营共同的关键词。次世代主机在面世之后为玩家带来了什么，它们的表现又孰优孰劣，在本期特企中，编辑们将分享各自的亲身感受，为您逐一点评。

次世代主机概况

Wii U

北美发售日：2012 年 11 月 18 日
日本发售日：2012 年 12 月 8 日
全球销量：729 万台
＊截至 2014 年 9 月末

自从 2011 年首次亮相以来，Wii U 似乎就注定了会是次世代争霸中的另类，任天堂试图复制 Wii 的奇迹，继续将筹码都压在“控制器”的创新之上，但承载太多功能的 GamePad 手柄却恰恰是这台次世代主机的最大负担。硬件指标的劣势和开发环境对第三方开发商的不友好，使得 Wii U 的游戏阵容不见起色。在两年时间内主要靠任天堂第一方孤军奋战，持续低迷的销售情况直到今年 5 月末，才被《马里奥赛车 8》所调动起来。

在 2014 年的 E3 上，任天堂向我们展示了几款游戏，尽管依然是那些老面孔系列，但其中不乏谋求新生的作品，比方说《塞尔达传说》和《星际火狐》新作，我们也可以看到任天堂希望给 Wii U 玩家带来更多的新鲜感，《油彩军团》（Splatoon）就是为吸引新用户的一次罕见的尝试。

相对于初期系统的不堪，Wii U 经过几次更新之后已经达到了一款游戏主机应有的良好体验。而除了设计方面的硬伤，人们对 Wii U 的非议和质疑还经常聚焦在第三方游戏的稀缺造成相当多的空档期。这个问题的严重性不言而喻，当潜在的消费者在短期内看不到游戏阵容变大的趋势，那么也很难会被说服进行预期消费。Wii U 在两年里萎靡不振，而且被对手后发制人，其直接原因就在于此。



次世代时间轴

2014 年对于中国大陆的游戏人而言，无疑是值得铭记的一年。因为“游戏机”终于有了名正言顺的地位，而试着回顾次世代的历程，我们可以发现一件有趣的事情：全球最晚首发的是 Xbox One，微软却对开拓国内市场显得最为积极，而任天堂抢先一年发售 Wii U，对于中国游戏机市场的解禁，反倒迟迟没有半点风吹草动。至于形势大好的 PS4，尽管在全球市场超常发挥，索尼也还是以非常谨慎和稳健的步调来推动其国行的进程。

不管是一周岁还是两周岁，面对这块诱人却难以照搬固有模式将其做大的蛋糕，三大阵容都没有理由撒手放弃，固然也不会甘于人后，然而这块蛋糕又太特殊了，稍有不慎恐怕就会被赶出生日派对。更何况它们又各自有本难念的经，索尼凭借 PS4 持续领跑，却因有过前车之鉴而不敢轻举妄动，在日本屡屡碰壁的微软亟需中国的购买力，以 Xbox One 挽回一城，而任天堂不仅是无暇顾及，而且也无能为力，颇有看透了一切而静观其变的局外者姿态。对待国行的态度，不管是勇往直前还是步步为营，其实都在情理之中。

2011

6.7

任天堂在E3发布会上正式公布次世代家用机Wii U，称其为构筑“前所未有的全新娱乐体验”而设计。

2012

11.18

Wii U在北美发售。经过6周后，NPD数据显示销量达到了89万台。

12.8

Wii U 在日本发售，首周（2 天）售出约 30.8 万台。

2013

1.30

任天堂公布截至上年底，Wii U在全球售出306万台，其中北美132万台，欧洲90万台，日本83万台。原本预计在3月份前售出550万台的目标下调至400万台。

2.20

索尼于“PlayStation Meeting 2013”发布会公开次世代主机PlayStation 4及规格，并展示其新手柄造型。

5.21

微软召开“Xbox Reveal”发布会，揭开次世代主机Xbox One的面纱。

6.11

索尼E3展前发布会公开PS4造型，PS+会员成为PS4联机游戏必备条件。

9.29

微软和百视通合资成立的“上海百家合信息技术发展有限公司”正式挂牌，为上海自贸区内001号入驻企业。

11.15

PS4于北美正式发售，在24小时内即售出100万台。

没有人比任天堂更清楚这种困境，而这期间任天堂也在尽力弥补。于是在我们还惦记着《真女神转生 × 火焰之纹章》时，老任找来 Koei Tecmo 做出了《塞尔达无双》，我们看到了白金工作室的《猎天使魔女 2》叫好却不叫座，也看到了老任与 BNGI 通力合作的《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》，以及衍生出来的新战线 amiibo。可以预见在不久的将来，把自家角色和作品系列交给第三方合作开发或者联动，将会成为任天堂支撑 Wii U 的惯用举措，到时候不管马里奥穿越到什么名作，令其在 Wii U 上面复活或者改头换面，我们可能都会见怪不怪了。

PlayStation 4

北美发售日：2013 年 11 月 15 日
日本发售日：2014 年 2 月 22 日
全球销量：1350 万台
*** 截至 2014 年 11 月 14 日**

索尼的次世代家用机 PlayStation 4 一经推出，便屡屡打破游戏机硬件销售的历史记录。业界风水轮流转，到了第八世代，就目前的销量成果而言，PS4 正是力拔头筹、当仁不让的胜者。这要归功于主机本身的优秀设计，也离不开其切合时代脉搏、便于开发者的架构，更离不开其专注于作为“游戏机”的核心价值，并且为之不遗余力地宣传的策略。

尽管经过这一年的大大小小的游戏展会，各种惊喜大作和独占游戏都仅露冰山一角，抢先登陆次世代的游戏中也难得精品，但 PS4 这台次世代主机还是极其成功地吸引了无数的聚光灯。放眼时间轴，索尼每次公布的新数字都是实打实的“销量”，在日本也高调发表赢得了“《勇者斗恶龙》系列”新作的回归，索尼自称没有搞明白为什么 PS4 会如此畅销，但一举一动都表现出十足的底气。

PS4 始终把目光专注于“游戏”这一定位上，只要是核心玩家，都能马上心领神会：这就是一台理想的纯粹的游戏机。实际上你拿到这台次世代主机之后，除了拿来玩游戏、直播游戏，基本就不能有其他“非分之想”。为了专注于这点，最初 PS4 系统的“减法”甚至做有些过头，又或者纯粹只是开发进度没有赶上，但无论如何，PS4 无时无刻不在强化“游戏机”这一理念，包括后来的“墨菲斯计划”和“Share Play”等等创新产物。对于无法消费其本地化内容（比如各种动画和电影）的国内玩家而言，这台主机更是如此。

因此，就算 PS4 的系统和硬件还存在瑕疵，这台次世代主机也已经很好地达到了核心玩家的心理预期，这个群体的需求压抑了足够长的时间，而且他们的数量和影响力远比专家们想象中的要大，在对手稍有决策差错的情况下，几乎没有走错任何一步的 PS4 成功迎来爆发性的热卖也就理所当然了。而对于开发商集体倒向手游的日本市场，就算游戏未能跟上，PS4 也已经算得上是半支强心针。更重要的是，在全球范围内，其惊人的销售速度再次给了“家用机衰退论者”一记响亮的耳光。



Xbox One

首发日期：2013 年 11 月 22 日
日本发售日：2014 年 9 月 4 日
全球销量：1000 万台
*** 截至 2014 年 11 月出货量**

相比对手而言，Xbox One 的团队更像是一帮行事低调用心钻研的匠人。为了把体验做到极致，他们倾注了大量心血打磨 Xbox One 的手柄，为了塑造家庭娱乐中心的特色，他们打造了让人惊叹的第二代 Kinect，为了完善系统，他们几乎每个月都为 Xbox One 带来一次更新。如果没有亲身尝试或者主动去了解的话，你不可能真正明白 Xbox One 背后的技术力和支持力竟然如此强劲，也不可能知道这个团队对待自己的产品原来如此用心。

只可惜这台次世代主机仿佛诸事不顺，它屡屡扮演吃螃蟹的角色，却也往往事与愿违——从最初与玩家习惯背道而驰的策略到比对手略高的售价，从一鼓作气地为日本市场拉拢本地化



新作，到如今 3 位数的惨淡周销量，更不必说被媒体明嘲暗讽的“900p”逼迫得无奈地解绑了 Kinect 的自打嘴巴。

Xbox One 的亮点显而易见，一旦成为了它的用户，也许你就会立刻被征服，但是在真正的用户群之外，又似乎有太多的负面消息被聚焦和放大，反而掩盖了这台主机应有的优势。家庭娱乐中心并非不是喜闻乐见的特色，对比 PS4 的纯粹性，放在客厅的家庭娱乐设备有着更多的可能性，独一无二的 Kinect 更是有着成为次世代标准的潜质，作为差异化的重要棋子却落得被抛弃的下场。从市场的接纳程度来看，Xbox One 的棋局确实走错了不少，但或许只是这一局的思路出了问题。破纪录的销售形势告诉我们，次世代主机的消费群体预期的依旧只是一款游戏机，然而 Xbox One 的设计者让它肩负的东西，却大大超出了玩家们的需求，比起专心应付“如何把游戏体验做好”的对手，它的“加法”做得太多了。

编辑问答

Q1 你拥有或计划购入的次世代主机有哪些？



已经有 Xbox One，计划购入 DQ 限定版 PS4。因为我一向很喜欢 DQ，至于我对无双的感情就更不用说了，所以这回的“DQ 无双”是一定要入的，正好又有这么一台 PS4，游戏配主机，简直完美！



目前还没有任何次世代主机，最主要的原因还是缺乏那种让我“非入不可”的游戏。不过今年 12 月 11 日就会迎来我的 PS4 了，倒不是有什么游戏要发售，而是 DQ 限定版主机提前开卖了……好吧我承认自己“外观党”了一回，因为我对银色磨砂完全没有抵抗力啊！而且其实我对“《勇者斗恶龙》系列”并不太感冒，这游戏得明年才出，我这就把限定主机买了，想想也是蛮拼的。（汗）



11.22
Xbox One在欧美13个国家同步首发，首发当日销量达100万台。

11.29
PS4 在欧洲及澳洲发售，在 2 天内于英国售出 25 万台，打破 PSP 保持了 8 年的最速销售记录。

12.1
索尼称PS4首周销量超过210万台。

12.11
开售18天后，Xbox One销量已达200万台。

12.17
港版PS4正式发售。

2014

1.6
微软宣布 Xbox One 全球 13 个国家的总销量已超过 300 万台。

1.17
任天堂将 2013 财年 Wii U 的预期销量从 900 万台调整到 280 万台。

2.22
日版 PS4 正式发售，首周销量为 32.2 万台。

3.18
索尼于 GDC 2014 公布 PS4 专用虚拟现实外设，代号为“墨菲斯计划”。

4.16
索尼宣布在全球范围内售出超过 700 万台 PS4。

4.17
微软宣布 Xbox One 全球出货量超 500 万台。

4.30
百视通联合微软在上海召开发布会，宣布将在 9 月推出国行 Xbox One。

5.7
任天堂公布 2013 财年 Wii U 实际销量为 270 万台，累计销量 617 万台，但仍低于调整后的预期销量。

5.13
微软宣布 6 月 9 日推出非捆绑 Kinect 的 Xbox One，售价 399 美元。

6.1
任天堂在 E3 直面会上公布 NFC 外设 amiibo，将支持 Wii U 及 3DS。

7.30
ChinaJoy 展前，微软召开发布会公布国行 Xbox One 上市时间、游戏及售价信息。

9.4
日版 Xbox One 开售，首周销量 2.3 万台。

9.20
微软中国发布公告称“可能还需一些时间做最终准备”，国行 Xbox One 因而延后发售。

9.23
微软中国为 Xbox One 入华准备的庆功会变成了玩家见面会。港版 Xbox One 开售。

9.29
经过一周延期，国行 Xbox One 正式开始发售。

10.24
上海“索尼魅力赏”宣布国行 PS4 蓄势待发。

11.12
Xbox 官方博客公布 Xbox One 全球出货量即将达到 1000 万台。

11.14
PS 官方博客公布 PS4 一周年全球销量已达 1350 万台。

目前我拥有的主机是美版的 Xbox One，当时是为了能够玩上《泰坦天降》而入手，虽然后来因为电信的网络问题让我没办法在这款游戏身上花太多的时间，但之后有许多跨平台的游戏我都玩到了次世代版本。按照目前跨世代游戏的整体表现而言，我觉得这完全是买对了，因为许多游戏的本世代素质都只能算是恰恰合格，更不用说有的本世代版本干脆卖得比次世代版本要迟，所以想要当个跟上时代的游戏人，次世代是不可不买的。

至于 PS4 和 Wii U，前者和 XOne 的游戏阵容高度重合，而其独占游戏阵容对于我这个纯粹的美式玩家来说缺乏足够的吸引力——起码没有 XOne 的独占有吸引力，出于经济上的考虑，我恐怕在很长一段时间里都不会入手了。

后者有着非常有魅力的独占作品阵容，但是整体软件阵容的疲软也是不争的事实，加上其性能方面和前两者有着很大的分别，起码在目前阶段实在没法勾起我的购买兴趣，所以还是留待日后软件丰盛，再来享用老任的第一方独占盛宴吧。

现在已经购买的是 XOne，其实也没有什么真正的购买契机，毕竟主玩的是微软平台，而游戏机就像个耗材，寿命差不多就应该更新换代了，如果硬要说让我动心的游戏的话，恐怕就是独占的主视角射击游戏《泰坦天降》了，从发售至今我都一直有玩，真的是一个好游戏！ PS4 的话还在观望中，主要是暂时没有什么让我不得不买的游戏作品，等待大作的过程中顺便可以等一下改良机型，一举两得。

目前已购买的次世代主机是 PS4，入手的契机自然是因为《如龙 维新》！下一步会购入的应该是 XOne 吧，但目前还没有特别想玩的独占游戏，所以何时会把它请回家还是个未知数……至于 Wii U，实在是提不起买买买的动力来呀！（于是我找朋友借了一台……）

目前拥有的次世代主机是 PS4，机器首发的时候买的，没别的理由，就是想试试首发的快感而已，有钱，任性！（大雾）咳咳，其实主要原因是考虑到既然已经开始更新换代了，以后 PS3 游戏肯定会逐渐减少的，日厂虽然技术力还没跟上，但以后日式游戏主场肯定还是 PS 系主机或者 Wii U，长远来看还是得买，还不如趁早入手。上个世代发售的时候我还是学生所以没办法，而现在既然出来工作有收入了，作为玩家谁都想试试首发入手新主机的吧。

目前有 PS4，入手契机只是单纯地因为生日和发售日在同一个月就顺便买了，另一个想法是日后等出《传说》新作（哪怕是移植的我也认了）时可以第一时间玩到，结果买回来之后只玩了“《无双》系列”和《如龙 维新》。其他的主机目前还没有购买的打算，因为 Xbox One 没有可以吸引我的日式游戏，Wii U 也是同理，顺带说一句：Wii U 的 GamePad 手柄握得我手疼。

我的 PS4 并没有在首发时候入手，反而等到《最终幻想 X Ⅳ》登陆 PS4 后突然有种冲动想要试试。尽管尝试的过程非常折腾，我还是用尽了各种科学办法之后比较愉快地耍了 3 个月——然后把它搁置，因为这款网游光鲜的外表征服了我，但是基本的游戏框架却不然，期待日后能有显著的改良吧。回到正题，对美式审美不太钟情，是我投靠 PS4 的一大因素。游戏方面自不必说，连主机设计也透出三者的巨大差异，小巧简洁是我考虑的重要条件，所以即便 Xbox One 有绝佳的网络和多功能系统，Wii U 的游戏很吸引人，对于它们我还是选择了继续观望。

随着游戏画质与物理引擎的不断进化，主机动辄七八年的使用周期已经难以跟随时代的步伐了。所以当次世代主机消息公布后，玩家群中出现了前所未有的期盼声音。随着三大厂商相继发售新一代主机，玩家们的选择也逐渐多了起来，但最主要的还是看你想玩什么游戏。我一直主打 PS 系主机，PS4 当然是首选，但又对 Xbox Live 的服务以及美式独占游戏垂涎已久，所以不久前成为了双机党。无奈本人骨子里还是不折不扣的画面党，所以对 Wii U 则是一直没有购买的欲望。虽然任天堂有很多充满乐趣与创意的游戏，但实在没勇气次世代全制霸了。

大汉

目前拥有的主机是 PS4。明年打算购入 Wii U，如果《战争机器》有新作消息的话也会入手 Xbox One。（众编：土豪来了！）

PS4 最早是入的黑色首发，虽然自己并不能自称为索饭，但是目前所有的机种里的确要数索系的最多。而入手 PS4 的契机自然要数《无名英雄 再来者》以及之后发售的《潜龙谍影 V 原爆点》了。前者就画面而言完全不愧为 PS4 首发护航之作，至于《原爆点》，作为小岛秀夫的忠实粉丝，没有理由不第一时间体验一下最高品质的《MGS》新作。而在白色主机登场之后，我又妥妥地被风骚的白色吸引，于是将黑色的主机置换成了白色，并且发现那个月吃泡面的日子多了那么几天……

我自己只有一台 PS4，说出来不怕被读者老爷们喷死，（众编：你确定要说？！）其实我的这台机器是在来编辑部之前参加杂志的有奖问答环节收获的奖品，当时自己的次世代目标就是 PS4，没想到这么巧。之后也有想过是不是要再入一款其他平台的主机以示自己的决心，因为其他两个平台也确实有自己钟意的独占作品。但始终还是没有入手，就怕买回来自己没时间玩。（其实没钱才是最主要的）

Mikiya

现在已经拥有的次世代主机是 PS4，客观上是因为大部分跨平台游戏 PS4 版的帧数较高（某近期争议作品除外）。主观上则是因为索尼第一方的独占游戏比较合自己胃口，而且个人奖杯打得比较多。由于 Wii U 平台的独占佳作也在逐渐增多，所以 Wii U 会成为我将要购入的第二台次世代主机。当然本人的最终目标是次世代全机种制霸，所以 Xbox One 最终也会购入，无奈囊中羞涩，只能多等些时日了。



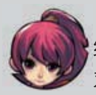
Q2 次世代带来的惊喜和满意之处是?



取消光盘游戏和数字版游戏之间的差异，让所有次世代游戏全面数字化是我最满意的一点，我老妈是个蓄物癖，老习惯把东西存起来，告诉自己说不定哪天用得上，但是实际用不上的时候比用得上的时候多几百倍，倒是生活空间被压缩得够呛。而我自己也遗传了这种倾向，光是书都买了起码两大书柜，所以减少物质持有是我自己的人生目标之一，虽然大多数时候以失败告终，但起码在游戏方面我觉得数字版的普及化算是让我有了减持实体盘的希望。

不过话说回来，次世代游戏的数据体积普遍偏大，虽然现在网络条件日益改善，下载已经不再是老难题，但是动辄几十 G 的游戏如果突然想玩又要下一个，还是蛮头痛的，除了盼着我国网络发展一日千里之外，也盼着第一方们能不能在技术上再下一点功夫，让我们早点跨入云时代，彻底甩掉这个问题。

对 Xbox One 最满意的一点自然是硬件机能，家用机游戏已经被硬件门槛限制得太久，虽然次世代并没有带来硬件性能上面的飞跃，但却足以释放开发者们的创造力，这一点对于整个家用机游戏界来说都是一件值得称道的事情。



能用耳机插手柄。因为我的耳机线比较短，所以玩游戏时经常只能面对着电脑屏幕，平时动作也不敢太大，怕扯到耳机线。能直接在 PS4 手柄上插耳机线，就不再有这方面的担忧了。还有就是手柄上的喇叭，刚开始玩《真・三国无双 7 with 猛将传》时一直把耳机插着电脑，就没注意到喇叭在响，后来有一次战斗结束时想去喝水就摘下耳机，结果发现手柄的喇叭居然发出了武将的台词。不过当时是惊大于喜，因为那会儿是在编辑部里玩游戏，一想到静悄悄的编辑部里就我这里的喇叭不停地放着“敌羞，吾去脱他衣”×N 次就让我感到没法见人了……

另一个惊喜是 PS4 的截图，因为我是用手提电脑的接口来玩 PS4 的，所以分辨率一直是 1280×720，之前的系统更新宣布截图能够复制到 USB 之后试着截了几张《无双大蛇 2 终极版》的图，导出来之后发现尺寸居然是 1080 的，真是让我惊喜万分，虽然这游戏的截图版权水印也特壮观。



次世代主机的最大进化莫过于系统的流畅度提升以及多任务的操作，上一世代的主机想要进行系统操作必须先结束当前的游戏进程，但现在进行各种操作都可以直接无缝切换，这是我眼中最重要的进化。同时不得不提的是 XOne 的成就系统，由服务器端统计成就进程的设定使得成就饭能随时追踪成就的进度，而且很大程度上能避免成就 BUG 的问题，偶尔还能由于服务器的良性 BUG 提前解成就，过去打成就那种步步惊心的感觉一去不复还。



相比过去主机少得可怜的硬件内存，这次最令我满意的就是大内存下流畅的游戏系统。就像是从塞班机到触屏智能手机的进化一样，进入次世代后玩家们玩的可能不仅仅是游戏本身，行云流水的系统体验同样重要。这也是厂商们不断更新系统以及增加功能内容的原因所在。后台运行的加入让玩家在游戏的同时还能感受主机带给我们的其他乐趣。随时启动 PS4 的快捷分享、摸索 XOne 丰富的 APP 应用，也都逐渐变成了我在次世代中的新习惯。



微软成就系统的进化给我带来最大的惊喜。进化可以归纳为 3 点，首先是图标变为 1080p 壁纸级别，然后是累计型成就提供进度查询，最后也是最重要的，那就是云成就系统。玩家再也不用担心因为掉档坏档而重打成就，更不用担心出现成就 BUG，因为开发商在云端可以很方便地进行调整。

其他方面的惊喜还有很多，例如 PS4 有了派对，PS4/Xbox One 改设置不用退游戏，PS4/Xbox One 可以录像并导出等等。不过总的来说还是成就系统的进化最令我惊喜。



PS4 的手柄上有一颗重要的按键——“Share”键。由于国内网络的限制问题，这一项功能的奇妙之处或许还没有让玩家体验到。在我没有动用各种手段解决网络问题时，也并没有太在意这个机能。但是当我成功使用 Twitch 直播《最终幻想 X IV》并且教会了一群日本朋友如何推倒“极希瓦讨伐战”时，才真正切身体验到了这项机能无以言表的美妙之处。

Q3 上手之后，各方面跟想象中最大的反差在哪里?



因为自己玩 XOne 比较多，就拿 XOne 来说吧。首先从外观设计上来说就是毫无设计，而且体积又大，占地不说还老沉，仅仅是一个沉重的黑盒子，差评！功能上，首发之初的 XOne 系统可以说简陋无比，闪退响应慢之类的问题屡见不鲜，但是经过一年的更新改进，新增或改进的功能超过 100 项的 XOne 系统现在已经十分完善，而微软团队仍然致力于为系统不断追加新功能，相信 XOne 还会变得更好。而与我想象中反差最大的是 XOne 的 Kinect，虽然功能比较强大，但当前缺乏游戏以及应用的支持，使得其显得比较鸡肋，未购机的玩家不妨选择单机标配，Kinect 大可日后看情况购买。



坦白说，XOne 虽然定位成家庭娱乐中心，但实际上用起来还是更像一台有一点智能手机系统架构的家用机，很多微软所规划的蓝图并没有体现在其身上，而国内对于许多服务的限制更是让其特点无从谈起，所以希望日后微软能够在这一方面多下点功夫，尤其是在国行已经发售的今天。

XOne 的系统复杂度比起 X360 要高上不少，主要是为了配合其定位而设，这个设计有好有坏，坏的一面是上手难度比较高，用户需要一定的时间去适应和掌握——哪怕你之前曾经使用过 X360 系统也一样；好的一面自然是系统本身能够提供很多远超本世代的便利使用体验，包括分栏和主机休眠时游戏能够暂停并且在启动时立刻继续运行等等，这都是非常值得称赞的。当然回到市场本身的反馈上，这可能会成为用户使用的障碍，微软一直在改善这一点，但步伐仍然和 WP 系统的改进一样缓慢，所以还是需要多加努力。

应该说 Xbox One 一开始是比较令我失望的。在我最初的想象中，有了 X360 极其成熟的设计，Xbox One 只需在其基础上略加改动，新一代神机就会诞生。但 Xbox One 另起炉灶，打造了一台令人耳目一新但不成熟的新主机。个人尤其受不了的就是派对，比起 X360，派对的语音通话质量有了明显提高，但另一方面掉派对、不能说话、听不到的情况时有发生。不过如今 Xbox One 经过十几次更新后，系统还是有了很大的进化，只是依然还不能达到完美的地步。

另外 Xbox One 和 PS4 在网络方面的表现也令人失望，这可能是和国内的特殊环境有关，也可能和开发商不熟悉新硬件有关，拿最近的游戏来说，《刺客信条 大革命》、《驾驶俱乐部》、《光环 士官长合集》都有联机问题，而且不分机种，不分国内外。希望这一现象能够得到解决。当然公允地说，进入次世代后，PS4 和 Xbox One（尤其是 PS4）的下载速度快了很多，这点是必须承认的。

第一次接触 PS4 时，可以说好感度是蹭蹭蹭地往上涨的，可惜在长时间实际用下来之后，虽说不至于像网友们遇到的少螺丝松硬盘死亡蓝光那么严重，但各种小毛病还是慢慢地开始暴露了，其中最让我不爽的就是 PS4 的手柄。编辑部那



台 PS4 的手柄的摇杆早就破损，于是我随机配置了摇杆帽保护套，可是手柄的 L2/R2 键还是中招了，按起来嘎吱作响，后来甚至连十字键也有种粘滞和摩擦的感觉。索尼的宣传策略一直对 PS4 的游戏体验大书特书，可是跟玩家最贴身的手柄却做得如此粗糙。恐怕 PS4 售价如此之低，其代价之一便是品控不够扎实了吧。

大汉

PS4 可以使用 PSV 实现类似于 Wii U 的 off screen 的游戏体验，这也是我在购入 PS4 之前就脑补已久的功能。但事实上，这是一个基于云技术流媒体的功能，对网络环境有一定的门槛。在实际使用过程中，发现这项功能还是与想象中有所不同（或许也是我期望值有点高）。画面的延迟是一定会存在，所以如果要用来躲在被窝里网战的话就有点作死的意思了。另外，网络环境的不稳定也使得偶尔会出现画面撕裂等情况，让掌机上的“3A”梦打了折扣。

我遇到最严重的问题就是光驱不吸碟，这个问题还是在拿到机子后的第二天就出现了。当时我将 PS4 挂了一晚上后用来给系统升级（老家网速暴差），第二天早上就发现光驱无法吸入，关机再开后光驱还会嗡嗡嗡地响一段时间（技术的索尼形象瞬间在我心中崩塌了）。自己尝试了许多遍以后终于发现，开机后的嗡嗡声其实是光驱一直维持在吸入状态所发出的，只有在这个时候才能插入光盘，所以我就这样一直用着。不知道从老家一路过来的这段时间发生了什么，等回到了编辑部，光驱莫名其妙地就正常了。直到前几天准备玩刚到的《使命召唤 先进战争》，光驱又出现了不吸碟的情况，而且主机在运行过程中还不断地发出嗡嗡声，用之前的办法也行不通，无奈上网查了一下，才发现这个问题还挺普遍的。网上的说法是因为 PS4 自身的电源保护措施，主机在关机之后预留的电量经过长期积累就会影响光驱。解决方法也很简单，将 PS4 完全断电（拔掉电源线），再反复按住开机键将预留的电量放光（直到 PS4 不会发出滴滴声，电源灯不再亮），也可以尝试用金属物品在开关和光驱附近摩擦摩擦。梦叶在尝试上述方法之后光驱立马就恢复正常了，但也有网友评论说，如果不定期给 PS4 放放电的话，光驱吐盘问题是会反复发作的。

Q4 请推荐让你感觉到“这就是次世代”的游戏。

目前有这种感觉的游戏不少，我只说首发中的 3 款：《崛起 罗马之子》、《杀戮地带 暗影坠落》和《丧尸围城 3》。前两个游戏可以说是各自平台上的画面标杆，其表现力远超本世代的所有游戏，相信只要是玩过的人都能体验到。《丧尸围城 3》和系列之前作品相比，同屏人数、读盘和场景规模等硬指标都有显著提升，而这只是 Capcom 制作的首发游戏，难以想象 Rockstar 这种顶级厂商在次世代末期能做出什么样的画面。另外《丧尸围城 3》还派生出了声控、体感、第二屏等多种玩法，令人耳目一新。



■《日暮城狂欢》

最让人有这种感觉的游戏是《泰坦天降》，但是实际上这不是一个次世代专属的游戏，他的系统革新的是 FPS，而不是主机表现能力的标准。所以从这个角度看来，最为符合次世代对于游戏表现力影响的作品应该是最近发售的《日暮城狂欢》和作为首发游戏出现的《丧尸围城 3》，两者都体现出了主机性能提升对于沙箱游戏类型的进化所带来的正面作用，希望日后能够在其他纯粹的次世代沙箱游戏——例如《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》和《巫师 3 狂猎》身上看到更进一步的发展。



■《丧尸围城3》

“《无双》系列”，光同屏人数和帧数这两点就能证明一切。以前我也有提到过，玩 PS4 版的《无双》时因为同屏人数太多，有时候打完武将想去捡取掉落的物品时就只看到一波接着一波的敌人涌上来，特别是挤在小房间的时候，这种感觉尤其深刻。



■《无名英雄 再来者》

虽然还没发售，但是PS4的《撕纸小邮差》新作算是第一款让我感到次世代创意的游戏，从摄像头到手柄，可以说是所有特色功能都用上了，比起PSV版的交互方式更胜一筹，而且画面也壮观了许多，玩起来大概会跟自带的《The Playroom》有异曲同工之妙吧。

在如今这个性能过剩的时代，次世代主机在单纯的游戏观感表现上其实已经很难让人有“惊艳”的感觉了，更多的还是要通过第一方游戏的独特魅力来体现。第一款让我有次世代感觉的游戏应该算是《无名英雄 再来者》，无论是与新硬件的紧密结合，还是绚丽无比的超能力特效，都切实地让人感受到这确实是一款新平台上的作品，虽说游戏依然称不上完美，不过这样一款素质出众的第一方作品，相信能够成为你迈入次世代的动力。

Q5 教练我要玩这个游戏的次世代版！

跨平台方面肯定是“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”，如果能够在《阿克汉姆骑士》之后推出一个系列全四作的合集，绝对要入一个。另外如果死侍能够推出次世代版（理论上希望渺茫），我不介意再打一遍。

独占方面比较期待的是XOne平台的“《战争机器》系列”次世代版，这个也算是可能性比较高的，而PS4平台恐怕大家都在等“《未知海域》系列”出前三部的次世代合集，虽然我估计不会为这个合集买PS4，但还是期待能够靠蹭别人的机子全部玩一遍。

Rockstar的《荒野大救赎》！

如果自己喜欢的游戏系列都能登上次世代主机平台，比如“《初音未来 歌姬计划》系列”或者“《王国之心》系列”，肯定是来者不拒，统统收下！不过其实这些作品登陆次世代几乎是毫无疑问的事（嗯……《王国之心3》嘛……哼哼），所以真要说期待的话，那应该是KONAMI的《舞蹈进化》(Dance Evolution)吧，虽然是X360上Kinect的首发游戏之一，但之后完全转战街机平台，主机版也再无后续更新和新作推出。由于街机版主要面向的是日本玩家，而X360在日本市场几乎没有存在感，因此本作自然也就没有推出过日版，街机上诸多日系歌曲、BEMANI原创歌曲等，自然也就和主机玩家无缘了，不得不说是一大遗憾。而这次微软为Xbox One带来了更强大的Kinect，KONAMI若是能将街机版进行移植，想必配合新的Kinect一定能有更好的游戏体验。只不过以目前Xbox One在日本市场的形势来看，这份期待估计是很难实现了。



我希望Capcom在DC上的经典乱斗类游戏“《能量宝石》系列”能够重生。这款游戏充满了个性化的角色，有着出色的手感和丰富有趣的关卡设计，又可以与小伙伴同乐。次世代平台真的太缺少这样的游戏了。



■街机版《舞蹈进化》若能移植次世代，那真是再好不过了。

大汉

个人最希望能够延续的游戏是“《魂斗罗》系列”，在PS2时代看到《真·魂斗罗》登场的兴奋让我至今难忘。游戏的高素质和高难度让我爱不释手，虽然到如今我也只侥幸通关一次，但是如果真的能看到“《魂斗罗》系列”的正统续作，那我一定要去研究个彻底。

Mikiya

无论复刻还是延续，我都希望“《女神侧身像》系列”在次世代平台上可以有所表现。2代不俗的素质很值得在次世代平台复刻，仅仅是将画面提升到次世代水准，也会引来大量老玩家的目光。当然如果SE打算在次世代推出续作的话就更好了，不过就目前tri-Ace与SE之间的关系来看，出续作的可能性应该不大，如果要出应该也会更换制作组吧。次世代平台上已经不乏各类大作，但是日式角色扮演游戏却是十分罕见。虽然SE已经公布了《FF15》以及《KH3》的消息，但发售日却遥遥无期。我想日厂应该拿出大量复刻作品来填补这一空缺期，而对SE来说，“《女神侧身像》系列”也许是一个不错的选择。

Q6 请为次世代送上周年寄语。

“XOne赶紧出超薄版啊亲！”

在整个次世代战役上面，XOne 目前并没有太大的优势，这是无可否认的，但我个人认为要对这台新主机最终表现下定论还言之过早，最主要的原因是微软自身并没有放弃支持，今年年底还实行降价来进一步促销，而且在独占游戏阵容方面，XOne 也显得可圈可点，只要这一点能够维持下去，我相信这台新主机最终会以其魅力征服更多的用户。顺便也祝愿 XOne 能够在今年年末商战突破 1 千万，创造新佳绩。

“国行好才是真的好，祝来年国行大卖！”

“我有不祥的预感，是不是 PS4 又要推出新型号了……”

非独占的次世代游戏越来越多，想必几个厂商的压力也是山大。虽然现在的“阵营饭”不少，但更多玩家还是很现实的，价格好、游戏多以及足够吸引人的独占大作才是让玩家乖乖掏钱的关键。尽管两台主机已发售一年，但胜负仍然未分，今后的竞争势必更加激烈，对于玩家们来说倒也不失为是一件好事。

“PS4 的摄像头的存在感太低了！”

PS4 和 XOne 手柄的手感不得不说非常舒适，特别是今年以来无论玩 PS4 还是 PS3 我都用 PS4 的手柄了。而且无需驱动就能直接用 USB 或者蓝牙连接电脑的功能也非常方便。不过质量确实有点次，摇杆表面的那层胶已经脱落了，而且有个按键也出了问题。这些瑕疵确实让人感到遗憾。

虽然是当初因为任性才买回来的机器，但不知不觉就一年过去了，哪怕今年下来玩过的游戏不是特别多，也有不少佳作给我留下了深刻的印象。从现在的新作情报数量来看，明年本世代的作品将会逐渐减少，如果有心又有条件的话，现在入手新主机是个不错的时机了。

“次世代一年，游戏解冰，XOne 入华，中文化游戏也越来越多，可以看出游戏业对中国市场的重视程度加强，虽然这一路充满泥泞，但我相信会越走越好。”

由于上一世代主机末期的游戏画面质量已经很高，相信大多玩家都已经习惯了主打画面的大作，因此步入这一世代之后，最明显的感觉就是游戏画面的进化并没有以往跨越世代那么惊人了，但毕竟这只是这一世代主机的第一年，相信厂商会继续挖掘主机的潜能，为玩家带来更多“真・次世代游戏”。

“玩得太投入时经常担心会不会把 PS4 手柄甩出去的只有我一个吗。”

入手 PS4 差不多有一年，虽然 2014 年的次世代日式游戏数量不多，但是从游戏体验来说我还是感到了满足，明年的游戏阵容让包括我在内的“日式厨”兴奋难耐，希望次世代的阵容越来越强大，让我们能够尽情投入其中。

最近更新完 PS4 的系统之后就换上了新主题，多乐的动态主题还是挺有意思的，惟一美中不足的地方就是游戏玩得多之后桌面的图标有些乱，如果日后追加个文件夹功能的话就再好不过了。

“要求不高，少点高清重制，多一些给力的原创新作吧，我要的可不是打了高清补丁的模拟器。”

“自从出了《FF14》的坑之后，PS4 也就基本吃尘了，说好的日式游戏依旧遥遥无期，我感到了一阵悲哀。”

网络服务对次世代真是太重要了，无奈内地又是特殊的，除了本地玩实体游戏，其他的功能几乎都离不开一个顺畅的网络条件，目前对次世代最大的遗憾就在于此。无论我们怎么排斥阉割版，本地化还是非常必要的。梦想有朝一日，国行能跟国内的网站合作，把微博、新番和直播都搬上去 PS4……

老任的主机体验不尽人意，但它的游戏却是最讨巧，最能让人动容的，它的游戏不是让你肾上腺素激增，而是令你情不自禁地返老还童般笑出声来。不少人认为国内游戏市场这块蛋糕做不大，三家进来就算分了蛋糕，也都会消化不良，但任天堂的特质注定它会是个例外，不过前提是它还记得这块蛋糕的存在。最后，请务必给 Wii U 出一个改良版。

“这么大个主机看你还会不会三红。”

网络联机是目前次世代游戏的大趋势，比起独自一人在家中游玩，还是多人同场竞技的感觉更为爽快。面向次世代，索尼和微软都花了大量精力，为核心玩家，尤其是奖杯和成就迷们提供更佳的网络服务。可是任天堂依然没有向大方向靠拢，坚持做着属于自己的游戏。



“预祝国行 PS4 顺利上市，不管是哪个平台的玩家，咱们能一起好好玩游戏吗？”

三大次世代主机都已经发售有些时日了，其中 Wii U 该热卖的游戏依然在热卖。PS4 和 Xbox One 主机的系统一更再更，能够称得上不得不玩的独占作品却屈指可数，而且让玩家真正兴奋的游戏要么只是画个大饼，要么就是丢个半熟的大饼，或者干脆把以前的香饽饽刷层香油烤了继续端上来还要让玩家趁热的。我喜欢的游戏无非玩起来开心或者玩起来感动，我希望经典被延续而不是被还原，难道这样的游戏真的越来越难做了吗？

大汉

“希望明年写周年寄语的时候能玩到《最终幻想 X V》，或者是它的第二个试玩版……”

用主机玩 MMORPG 也意外地带感，这是 PS4 给我的一个小惊喜。本人一般是和网游无缘的，唯独《FF14》承载着《最终幻想》的血统，不能不玩。在 PC 版之后，我也斗胆尝试了主机版，没想到还挺顺手。游戏本身针对主机优化的确做得细心认真，PS4 的机能也确实让这款 MMORPG 不负《最终幻想》之名。最重要的是，这个游戏为自己打开了一扇新世界的大门。当然，需要在主机上流畅玩到本作，还是需要一些小“科技”的帮助，你们懂的。

Mikiya

“说好的1080p+60帧呢?!”

希望可以在次世代平台玩到更多大作，同时也希望次世代主机在国内可以平稳发展，PS4 的入华工作也能够在明年顺利进行。相信随着主机机能被不断挖掘，新游戏的素质也会越来越高，当独占大作陆续出现，也会有更多玩家选择购买次世代主机了吧。

网络调查



藉此机会，我们还在网络平台微信以及微博上进行了一次有关次世代主机的小规模调查，而调查的结果和读者们的感言也都参与到了本次特企之中，下面就让我们来看看大家对次世代的反响到底如何吧！

次世代主机占有率

1st	PS4	60.4%
2nd	Wii U	24.5%
3rd	XOne	15.1%

点评

在这次简单的调查中，我们收集到的有效回复有199份。在这些玩家之中，拥有的次世代主机数量总共有192台，其中PS4有116台，占了60.4%；Wii U有47台，占了24.5%；Xbox One有29台，占了15.1%。

可以看出，在接受调查的读者群体中，PS4和Wii U的拥有率较高，这在一定程度上反映了日式游戏在国内玩家心目中的地位依然不容小视。说实话，在整理调查结果之前，我并没有预料到Wii U的占有率会高于Xbox One，也许是因为前者发售在先，又或许是因为Xbox One的粉丝恰好错过了本次小调查吧。不管怎样，从参与者的回答来看，PS4的性能、潜在大作和游戏的广度是吸引玩家的主要因素，而Wii U仅凭经典系列的续作就足以让它的粉丝心甘情愿地追随下去，同时GamePad分屏的实用性也有不少人提及。至于Xbox One的用户则普遍对体感、手柄纷纷表示赞许，满意度相当高，而且在这200多名参与者当中，就有几位表示已经购入了国行Xbox One。

值得一提的是，无论是哪个平台，独占游戏都是影响玩家们做决定的关键因素，许多参与调查的读者都不约而同地提到了购入的次世代主机在这一两年内“吃灰”的现状。因为能够紧跟新作步伐，每款游戏都有能力和精力玩到的人毕竟是少数，但是某款独占大作一旦推出，却很可能会成为我们“买买买”的契机。好在本轮次世代主机争霸中，优质作品的数量可以算是差强人意。三大平台上均有各种诚意满满的高清重制的精品，对于新玩家而言其实已经多得玩不过来了。如果你是老玩家的话相信也不用多说，还是等待最心仪的独占游戏面世再考虑购入吧。

让我比较意外的是，在调查的回复中有不少人提到，第八世代的主机平淡无奇，画面不够震撼，玩法并不新鲜，好让人失望，所以说不出哪怕一个亮点来。仔细想想似乎不无道理，但市场的实际情况却与这种看法截然相反。Wii U和Xbox One都试图寻找次世代的新定义，但是都找不到很好的突破口，探索的步伐过于激进却找不到一个平坦的落脚点，于是这一次都被“没有什么特色”的PS4甩在身后。如今智能手机和平板动辄几千块，相比之下，次世代主机对许多人来说已经不是什么经济负担。要是现在问问买来PS4后吃灰的玩家，为什么当时没有犹豫，大概他们都会说“因为性价比很高”，而不是因为PS4有什么特别之处吧。



读者寄语

●**成濑川**：最最最期待的不是“神海”、“战神”，也不是“光环”，因为那些感觉都像大片，像电影，过了瘾就过去了，我想要的是一款比较复古的日式RPG，可以静静地打怪升级更新装备，可以玩很久。

●**没有理想的乌托邦**：如果国行也能出现那样优秀且不改动的游戏，入一台支持一下其实也未尝不可，次世代还很小，还有相当长的路要走，所以很多东西未来一定会更加完善的。

●**我没有注册微博**：国行次世代，买的不是游戏机，是情怀，且买且珍惜～

●**东北小人**：国行Wii U快来吧！让国行Wii U成为国内销量最高的主机！

●**落叶湫**：希望能看到越来越多的带有中文语音的作品，其他那些内容和谐的游戏先不说，篮球足球能听到中文解说应该不是难事儿吧。

●**蛋糕是个谎言**：国行别锁区。虽然理解你们的苦衷，但是锁区实在挫伤主机游戏玩家的购买欲望。

●**马龙 Black**: 可能一切都不会太顺利，甚至非常艰辛，但我坚信胜利最终是属于我们的，而所有参与者，媒体、厂商和玩家都将是铺垫胜利之路的一颗石子！况且其实我们已经在路上了……

●**– 妖刀 –**: 对国行主机最想说：“请尽可能地伏下身子倾听中国玩家的声音，而且，要听进去。”

●**Wai_YIng_CheuNg**: 我知道你很努力的，我也在很努力地想要喜欢你，加油吧，可能未来某一天我和你会在一起呢！

●**拯救世界荡漾可**：不买正常，买了不黑，理应支持，土豪无过。

尾声

发展到第八世代，家用机依然难以让玩家收获“鱼与熊掌兼而得之”的满足感。对于多数无法制霸次世代的玩家而言，任何建议和推荐不过是片面之词。所以我们只是希望能够以过来人的身分，和读者们分享一下次世代主机自诞生以来带给我们的切身感受。而且作为玩家我们其实也都非常清楚，游戏机毕竟是为游戏而生，永远没有最好，只有恰好。于是我想，比起研究次世代主机“到底有什么亮点”、“是否值得购买”，不如以“什么时候购买”作为特企的结尾吧。

发售至今，3台主机在市面上的游戏阵容都已经初具规模，而且年内的几大游戏展早已通过大作轰炸给我们释放了利好信号，相信在今年冬季就有不少读者亲身体验到次世代游戏对自己钱包的强力压榨了吧。如果今年你足够淡定，尚在观望，那么最迟等到明年春天，也许你就会冲动了。因为无论是次世代的哪个平台，对于新入手的玩家来说都会有足够多的游戏储备，而2015年更是有着众多新作品和拳头大作集中爆发的第一年。为了其中任何一款大作掏出钱包，果断投入次世代，相信都不会让你感到后悔！

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



插图：木仙

★又到了激动人心的冬季攻略特刊，今年的11月仍然是群星闪耀，而且更为重要的是，许多大作的次世代版本都不再只是简单的画面素质提升，在整体的设计上也有着进化，当然《刺客信条 大革命》这种完全为次世代打造的作品就更不用提了。不过说到这里，还是不得不吐槽育碧一句：亲，BUG少点行不？

★上期传说中的“大河马”终于在小编寄语登场，各位读者们相信都已经看到了，不过他的小编形象出炉后，其他小编纷纷表示画得不对，宠物／召唤兽的头部和人物的头部应该对调才符合人物特点，那么现在问题来了，各位读者们觉得这个小编形象的头是换还是不换呢？

★近来UCG的直播已经全面开展起来了，不少小编们都有在直播当中登场和大家一起畅玩新老正GAME，目前我们会定期在下午和晚上进行直播，微博上也会进行提前预告，不过顺便提一句，大家看预告的时候记得注意一下时间，可以避免晚上来看直播，才发现自己想要看的下午就已经播完的悲催情况发生。

Email Time's Up：目前索尼对中国的市场还是满重视的，大量中文版游戏也很地道。但由于之前XOne锁区的例子，港版的PS4主机可能会比国行卖得好，价格也是个不小的因素。他们的产品定位是单纯的游戏机且消费对象为年轻人，学生有很多，但家庭影响很大，在中国快节奏的生活中很难立足。加上XOne先行发售，市场可能会相对小点（忠实粉除外），虽然晚发售也确实有独特的优势，但能否利用好只能看索尼如何发展了。

其实索尼在国内还是有相当多粉丝的，想要买的玩家到头来还是会买的。至于未来它的表现如何现在还很难下定论，毕竟相关情报没有正式发布，未来会采取怎样的政策以及推出怎样的服务还不知道。但仅仅从逐渐正规化这点来看，暂不论卖得怎样，对国内的游戏市场来说也是利好的。

Email 朱晖：BNGI已经做了这么多的中文作品，《刀剑神域》、《噬神者2》资料片，怎么没有汉化“《传说》系列”的消息呢？

像《刀剑神域》、《海贼王》这类动画改编游戏由于原作在国内有不小的知名度，所以中文化的进程就有所加快。与BNGI手上的动画改编类游戏相比，他们自己原创的游戏系列，例如“《噬神者》系列”、“《传说》系列”、“《偶像大师》系列”等虽然在日本有着一定的人气，但是在国内的人气与其他一线日式游戏还是有一定的差距，这也是为什么这两年BNGI旗下的原创游戏系列中文化一直没动静的原因。不过今年宣布了《噬神者2 狂怒解放》中文版的消息还是能够让人看到一丝曙光，而且“《传说》系列”中文版以前也不是没有出现过（像当年的《宿命传说2》），这两年马场P也热衷于扩大海外的市场，至少中文版还是有一些可能性的。

编辑部游戏风向标

乐高蝙蝠侠 超越哥谭 | 4人

小小大星球3 | 4人

刺客信条 大革命 | 3人

刺客信条 叛变 | 3人

龙之世纪 宗教审判 | 3人

孤岛惊魂4 | 3人

真·三国无双7 帝国 | 3人

口袋妖怪 Ω红宝石/α蓝宝石 | 3人

爱与欢乐已经散播了十分钟了，你肯让我进游戏了吗！

——《小小大星球3》连接网络之后那读盘速度让宇宙人非常捉急

革命尚未成功，育碧仍需努力。

——乐小游对于BUG遍地的《刺客信条 大革命》给出了中肯的评价

这树似乎可以爬。

——通关《刺客信条 叛变》之后秋沙雨下班走在回宿舍的路上看着街边的树想到

权力斗争，苦的都是人民啊！

——伽蓝对《孤岛惊魂4》中反抗军“黄金之路”的隐藏结局发出如此的感叹

继《真·三国无双5》之后系列又一次开了历史的倒车。

——十分后悔入了《真·三国无双7 帝国》数字版的纱迦留

终于知道小智为什么进度这么慢了！

——《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》类似TVA的图鉴功能让初心者捕捉精灵的手停不下来。

Email DeathCLutch：先吐槽一下伽蓝COS的《邪恶深处》主角和《日暮城狂欢》的角色，简直有点……奇怪啊。其实伽蓝那飘逸的长发即使蹲姿也很容易被铁箱子给发现的，还有那把日暮城的武器为啥拿在伽蓝手上有点像呲水枪？接下来是正题，其实一直想抱怨，作为一个高三党，也支持UCG好久了，我最不能忍的是虽然我热爱游戏，我也很喜欢看UCG，但每次杂志都会多多少少有一些攻略性质的文章我没法看完，这暂时也算是个小遗憾吧。原因就是因为学业实在无法有空余时间打游戏，虽然爽了一暑假的《看门狗》和《德军总部》，并且把《无名英雄 次子》给白金了，不过想想开学后的高三生活，唉，PS4要吃灰一年左右了。看着我可爱的四公主躺在纸箱子里，就算没人和我抢我也觉得莫名的心痒啊！唉，不管怎么说，先把高三的路走完再说吧，游戏毕竟还是我生活的一小部分。

画得这么好还图啥呢？你没看过346期那销魂的我吧？最后我想说，连着2期上COS，真是天生丽质难自弃！（谁扔的东西你给我站出来！）攻略文章没有看完的问题其实也不是什么遗憾，等哪天有时间玩上那款游戏，再翻出攻略使用仍然有一样价值。而这位同学的心态其实相当正确，游戏确实只是生活的一小部分，十七八岁是人生中最灿烂的年龄，虽然有高三这个炼狱难度的BOSS放在眼前，但只要好好调整自己的心态，努力学习争取更好成绩，更精彩的大学生活在等待着你。

Email 刘剑桥：拿到杂志无意中翻看到有个小编来了一句“清晨，我在角龙山菜的叫声中醒来”，顿时笑尿。其实我觉得如果用一个词来形容你真的玩过《怪物猎人4》和《4G》，我觉得那真是山菜任务无误了。加的好多群，一开始大家还认真手撕怪物，结果打着打着就成了“山菜猎人”了，不知道各位玩4G的小编对山菜任务的看法如何？其实，我会告诉你市面上流通的大部分山菜都是我做的么(￣︶￣)？不得不说游戏玩到后期就是各种恶搞了，山菜任务之后又冒出来个高台任务，欢迎小编们来找我要各式山菜！

明明山菜任务才是《怪物猎人4G》的主线，建议这位读者以后组团刷山菜任务，累计完成1000次山菜任务，可以解锁隐藏装备和称号哟！(怪物们哭晕在厕所)。

其实我个人觉得，要是没有什么山菜任务啊、探索任务啊，游戏会更好玩吧……

Email red_0080：各位好，想请教一下《GTA V》PS平台两个版本的奖杯继承问题。PS4版可以继承PS3的奖杯，那么在PS4上新拿到的奖杯是不是能够继承给PS3呢？

不能，这个继承是一次性的。另外这个继承还能跨平台进行，PS3能继承到PC和Xbox One，X360能继承到PC和PS4，但都只有一次机会。

微信 WS：作为一名追随UCG十多年的八零后，可以说是和杂志一路相伴一同成长。即使现在工作了、成家了，也还坚持每月来两本的习惯。但是，我发现杂志是越来越看不懂了，除了新闻和攻略板块保持着专业严谨的格调外，一些轻松娱乐和读编往来的内容里到处充斥着诸如“中二、伪非、全员阵营饭”等看不懂的词汇语句，更有“乳量、巨摇、捏胸”等略显低俗的字眼。编辑部生活变成了编辑之间互损抹黑的平台，你喷我宅男丧心病狂他笑你猥琐内心邪恶。很遗憾我完全没有感受到亲近和欢乐。是因为我年近三十有代沟或是编辑的表达自由过于恣意？看着一本已经融入了自己生活的杂志失去了以往的亲切真挚开始变味和陌生，我感受到的是深切遗憾和沉重痛心。如果你们能广泛考虑老中青三代读者的口味，在文笔和文风上做好平衡，会不会更好一点呢？我殷切的期盼着。

“读编往来”栏目的定位是读者和编辑们的交流平台，所以想打造成的是读者和小编们可以亲密无间交流的形式，故而在用词上也没有刻意保持严谨，而是多用了些口语或是网络用语，希望能以此来拉近和读者们的距离。另一方面，由于编辑部现在很多编辑都是90年代前后生人，平日里私下聊天也都比较随意，吐槽互黑的情况比比皆是，难免会将这种调侃形式带到“读编往来”中来。但由此也疏忽了对许多八零后老玩家的感觉，的确是我们考虑不周，今后我们也会多加注意用词，尽量照顾到各年龄层读者们的感受的。

Email ureshi：恭喜梦叶同学终于拥有了自己的小编形象！但老实说乍看之下真没发现旁边那只绿皮兽是一只河马，在我的印象里河马难道不应该是灰黑色的吗？这个不说的话我会以为是什么召唤兽呢。话说我发现带宠物的小编形象是越来越多了，11个小编中有5个都是带宠物的，你们都可以组一场宠物PK大赛了吧！

宠物PK啊……就目前的阵容来看也就只有宇宙人的机器人可以与我的阿梦（宠物名）一战了，其他几人的都属于萌宠级别的。至于河马的形象嘛，可能画师是想给它一种河马型的飞天怪这种感觉，我看到定稿图时就立刻开始脑补阿梦飘在空中，使用念力扔出各种东西战斗，包括我……

“择”《终极街头霸王Ⅳ》全国冠军赛战报

11 月的成都，在四川大学望江校区内，举行了一场“择”《终极街头霸王Ⅳ》全国冠军赛，参赛的选手中特别邀请了 2014 年 EVO 冠军 luffy，在其他选手中也有许多国内的高手，比如成都的杰娃（肯），广州的飞机仔（隆）、飞机王（阴），上海的胖飞龙（投系角色）、北京的梦想（古烈）和深圳的焕林（依吹）等等，给大家带来了非常精彩的比赛。

经过两天的激烈鏖战，实力高人一等的 EVO 冠军 Luffy 分别拿到了个人赛冠军（5000 元）以及 3 对 3 团体赛冠军，梦想古烈也跟随 Luffy，saunic 拿到了自己的第一个全国冠军。个人 2–4 名为杰娃、飞机王、飞机仔。值得一提的是飞机仔此次成为黑马在不被看好的情况下靠连续的凹升龙战胜日本叉进入四强，而杰娃虽然胜了焕林和飞机王进入总决赛，无奈世界冠军太过强大。

比赛结束后所有选手进行了最后的晚餐，大家丢掉了赛场上的压力，谈笑风生期待着明年成都再次相见。或许很快就会到来。

友情提示：本期杂志光盘附有对前 4 名选手的采访，精彩的比赛对局将于 UCG 视频组的《格斗派系》最新一辑上收录！



Email yamahaff：最近我入了 PS4 版的《刺客信条 大革命》，里面蓝色宝箱需要与手机 APP 联动。我是用安卓手机下载的那个 APP，但无论什么翻墙软件都试过了，UPLAY 账户跟本无法登入。PS4 可以登录 UPLAY. 但是手机端一直显示不能同步，想问下你们能用上吗？有什么办法可以登上吗？

这次小游戏破天慌地买了 XOne 版本，一开始是可以连上 APP 但之后死活不行。四处查了下应该不是网络的问题，国外的玩家们也是骂声一片。育碧官方说法是 APP 出现故障，部分玩家可能无法登陆，我们也只能等待官方正式修复了。

微信 堕落国王：爱死 UCG 官博的清晨美图了，每天都换新的手机壁纸同事好羡慕啊！都问我怎么找的，我叫他们都去买 UCG 就都有了。

从微信上大家的反馈来看，这个小栏目确实受到了一致的好评呢，但也有同学提出说想要高分辨率大图，但其实很多漂亮同人作品的图源都不是所谓的“高清”，所以梦叶还是尽量以贴近 ACG 领域的、不常见的、精美的图片为标准来选图，可能不能满足所有人的需求，这里还希望大家多多包涵。

微信 风之岁月：玩了 BNGI 的《高达 EX VS:full boost》，最感兴趣的是 FB 模式，可是全部关卡和全部难度挑战过后，有几个技能还是木有开启，肿么办，UCG 的大神们求救！

FB 模式的强化技能基本上都是在任务中解锁的，所以如果有些技能没开启的话，可能是漏了些任务。值得注意的是这个 FB 任务在线模式和单机模式的任务是有区别的，部分技能要完成在线模式特定难度的任务后才会解锁，你的具体情况我不太清楚，但会不会是漏了在线那些呢？

Email 漫漫鱼慢慢游：游戏直播的时间最好选在晚上啊，我们上班族白天根本没时间看。虽然每一次直播我都想看，但没时间啊，尤其是《刺客信条 大革命》，我可是这个系列的粉丝啊！

按我们这边的数据，直播人数是白天比晚上多哦。可能大家晚上就直接回家打游戏了，白天上班上学打不了游戏才看直播（误）。晚上我们也有直播，只不过不一定是你想看的游戏就是了，只能请你多留言咱们官博的预告啦！

Email cyansala：我想推荐给 UCG 的编辑和读者们几本书：《怦然心动的人生整理魔法》（1/2，都有简体版）、《断舍离》作者山下英子（1/2，2 其实原名叫俯瞰力，中文简体版译成了断舍离心灵篇）《扫除力》《你体内的囤积欲》（kindle 有售）、《囤积是种病：别让杂物堵住你的幸福》，净化灵魂，治疗买买买必备！

饭老板多虑了，读者大人这是在提醒某河马，与其乱花钱买手办，不如买个床垫别睡硬床板

我怎么好好的又中枪了！

Email 流星 P：最近整理了一下堆积在家角落的一些旧书（基本上就是些自己的兴趣方面的书籍），在一堆 UCG 过刊的里面找到了一本跟 UCG 结缘的启蒙期号总第 69 期！虽然之前一年在一个玩家朋友那里看到 UCG 的新年合刊，但因为不是自己的，所以印象不深。至于 2002 年上高一没有多久，一次偶然的机会在校外的那些买老翻游戏的店里，发现了一本游戏杂志上面印有拳皇八神队的米卓和纬斯（作为一个港漫拳皇的广东人，只记得她们港版的名字），我本身也是一个拳皇粉，马上被它定住了神！原来就是朋友之前买的游戏杂志！凭住对拳皇和主机游戏的爱，下了狠心 9 元买了它（那时 9 元对一个高中生也是个大数目啊），这样我就和 UCG 结下了不解之缘，从 2002 年至今从没有间断过购买！再次翻开它，看到那陌生但又十分熟悉的内容和排版，满满的是时代的泪水啊！一转眼，12 个春秋就如白驹过隙一般飞驰而过，就如我们广东人常说的：“十年人事几翻新”。这 12 年来，UCG 和我们这一代的游戏人都经过了不少的变幻，身边的游戏伙伴因为这个那个原因离开了游戏，共同爱好的越来越少，UCG 的编辑也是老编辑走了，当然新人也来了。在 12 年前的那个时候，中国的游戏杂志真的如那句话一样：“百花齐放，百家争鸣”，主机玩家和电脑玩家都能在书店找到对自己口味的游戏书籍。那时没有什么太多的主机党和电脑党，大家都是玩友，哪里有好玩的游戏，哪个人有得玩，都会互相羡慕，诚如 UCG 一直都不变那个名句：天下玩友是一家！

想起现在中国的游戏杂志纸媒，停刊的停刊，消失的消失，取与代之的是各种游戏网站，老实说方便是方便了，但没有了以前那种看纸媒的感动。时代总要进步要向前，但我个人是比较有那种怀旧情结的，所以还是喜欢纸质杂志给我的感觉。貌似现在只有 UCG 一家纸媒，作为忠实的读者，我当然希望 UCG 能够在网络发展的同时，继续坚持纸媒的道路，为新潮流也更为像我这样喜欢纸质杂志的读者服务！

首先要感谢流星 P 读者的支持，整整 12 年的时间里一直在支持我们，也可以说是见证了 UCG 一路以来的成长和变化。这么一说来，还真是让人觉得沧海桑田啊，因为我们这些新编辑，其实也都是从老读者进化而来的，也像是各位读者一样陪伴着 UCG 走到了今天，如今作为编辑的责任在身，才能真切地体会到要坚守这一本杂志是多么不容易。正如读者大人所说，目前从趋势上来说，网络化的游戏信息已经占了主流，所以我们也有跟进时代步伐，开通官方微博和微信，还有制作网络视频和直播。但也正如读者大人所说的，网络内容和纸媒的制作思维之间还是存在着差异，因此 UCG 自然也不会放弃杂志本身的制作，这一点大家可以尽管放心，在接下来的时间里，我们仍然会尽其所能地为大家提供更多更好更精彩的杂志内容，敬请期待！



Email 周文静：各位UCG的小编你们好，每期都能看到你们的回复，我知道你们也在不断的努力去做好这本杂志，现在你们的网络视频也多了，由于网络的及时性，你们可以多做一些游戏的游戏黄金眼，这样可以让我们这些打算买正版的玩家有一个方向，不然等到杂志出来的时候，再去看游戏黄金眼就有点滞后了。还有看到358期节目里有个乐游回忆的栏目非常好，提到的《灌篮高手》周边的乔丹鞋和T恤我也入手了，由于10月18日全球发售，但是数量极其稀少，鞋子还要抽签才能买到，而且以后都不会再发售了，收藏价值也十分巨大。

所以说能买得起的都是土豪啊，小游也只能看着流口水了。杂志在时间方面确实不能和网媒们比快，但我们注重的还是质量。目前网络黄金眼正在如火如荼地进行当中，希望这位朋友多多捧场啊。

Email 邱锦涛：最近的《刺客信条 大革命》很多人都说优化很差、BUG很多、不值得买，但是我看到别人的攻略视频，觉得画面和帧数都还好啊，BUG也还是可以接受的小BUG，毕竟制作这么大的一个游戏世界，难免会有一些小差错，难道是我的眼光太差了吗？我现在都不知道该不该玩这款游戏了，不知小编们怎么想，给点建议可以吗？谢谢！

视频的话帧数会有所提升，实际游戏帧数确实有些低，不过官方更新了补丁后，BUG和流畅性有了明显改善。小游倒是想推荐下本作，毕竟游戏革新的部分还是显而易见的。精美的欧洲画风配上气势磅礴的音乐真心不错，喜爱潜入式游戏的话不妨买来试试。

Email 儿熊游悠：我想请教一下《GTA V》里富兰克林的出租车随机任务，就是关系到奖杯的那个～如果无论如何也不出现时该怎么办？有没有什么破解的方法？

我和纱迦以及几位好友都很顺利地取得了本作的全成就，但从来没有听说遇到过你这种情况，不知道你是不是没有达到触发的前提，要触发富兰克林出租车随机任务的前提条件是富兰克林已经购买出租车行，在购买出租车行后切换富兰克林进行游戏时就会随机接到电话，确认后即可接到任务。

Email passerbyzk：近期新3DS的价格已趋于稳定，想入手一台，想请教各位小编：1. 在旧版3DS上所用的ID，能否在新的机子上使用，还是要重新申请一个新的ID？ 2. 新3DS的充电接口能否使用旧版3DS所使用的充电器（一直在用神游NDS版的220V的充电器充3DS）？

1. 任天堂的网络服务ID是新旧机器通用的，但是一个ID只能绑定一台3DS，所以如果你的账号有余额的话，最好是用来绑定在最常用的机器上，比如通过系统设置中的数据迁移（ソフトとデ－タの引っ越し）来转移到新机器继续使用。如果没有余额，也不在意存档和下载游戏的问题，那么你可以在新的机器上申请新的ID，分开来使用。

2. 充电口都是一样的，只要同样是日版机，旧3DS的充电器就可以用在新3DS上，这个可以放心。

Email galaxy：话说《刀剑神域》的游戏出了好几作了，销量也不错，为何不登陆四公主，这类游戏次世代神马的才是王道啊！

可能是厂商考虑到装机量的问题吧，但现在业界也挺流行发售一年半载之后移植次世代的，所以你以后可以期待一下哦。但说回来，如果真要像原作设定那么次世代的话，就算PS4也满足不了你哦。

Email 阙嘉豪：突然想起许多年前，当我还是个初中生。我哥已经是高中生了，他每个月都买UCG，他看完后我就借来看，我非常喜欢看。对贵刊十分热爱，我哥当时有个PSP（好几年前了吧，当时特别喜欢《MH2G》）。后来他去上大学，我已经上高中了，家里就我一个，有事没事还翻翻几年前的UCG，好久以前想买本看看找找感觉，跑了好几个报刊亭都没有当时就放弃了，前几个月又来试试，终于在学校附近的报刊亭买到，当时那个兴奋的……于是一直买下去，发现UCG越做越棒了，多了不少新的小编，特别是合刊那期，超赞！最近准备买个PSV，我哥说资助我点，哈哈。希望你们能一直陪伴我，永远支持你们！

多谢支持！看到这封信，一瞬间还以为是自己写的。因为上学的时候我也跟你一样，每次我哥放假回来，都会第一时间去搜刮，看有没有带回来"手信"……每次发现新的杂志，都会兴奋地看半天。没想到现在自己就在那本杂志上面码字。虽然角色不同了，但是现在每到杂志样刊印出来拿到手之后，还是会兴奋一下的！

报刊亭进货有延迟或者有取舍的话，可能就会出现买不到最新杂志的情况，不过我们正在努力推广更加方便快捷的网购渠道，无论是在官网、淘宝店或是微店都可以购入，具体入口请留意杂志的广告。另外我们也已经有"读览天下"平台的电子版杂志了，有需要的读者不妨关注一下。

Email 冯镜年：作为一名有两年读龄的UCG读者，这还是第一次写信，因为有个小愿望想说一下呢。虽然这么说有点对不起辛苦的八老师，但《零 濡鸦之巫女 影见之书》没有达到我的预期值。当然，也不是说书不好，只是还是觉得内容不太过瘾，除了前几代的介绍与文档翻译外，就没什么新东西了。这时我就在想，如果可以像以前的《零 镇魂歌》那样，可以出一期零系列的五代全合集就好了，而且现在，《零 镇魂歌》也绝版，虽然淘宝上有一两本卖，但那价格……实在不是一名穷高中生可以轻易承担的。真恨我没早两年知道"《零》系列"啊！反正就是这样，当然我也只是想想，当若有一天成真，我绝对会在第一时间就去买！谁叫《零》系列"这么的吸引人啊。

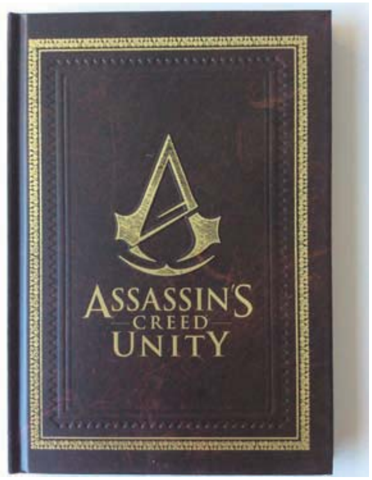
类似的抱怨我也有听到一些，也很能理解各位"《零》系列"粉丝们没有看过瘾的心情，在此向大家道一句抱歉。因为在制作《零 濡鸦之巫女 影见之书》时，我们手头的资料非常有限，大家在书上所看到的内容基本已经是当时我们所能整理出来的全部内容了。我也收到过不少希望重制《零 镇魂歌》的诉求，但是大家要知道，《零 镇魂歌》一书在《零 月蚀之假面》发售之后就曾经出过典藏版，而这么多年过去，"《零》系列"只推出了3部续作——《心灵相机》、《零 真红之蝶》和《零 濡鸦之巫女》，而且《心灵相机》充其量只能算个外传试水作，可挖掘的资料几乎没有，《真红之蝶》又属于重制性质的作品。假如此时我们再出一本合集性质的专辑，势必会有大量内容与《零 镇魂歌》重复（至少会在70%以上），届时购买过《零 镇魂歌》的读者们肯定也会有所怨言，这也正是我们暂时没打算再版这本专辑的原因所在。不过这位读者也无需失望，我和几位热爱"《零》系列"的玩家朋友们正在着手于新资料的整理，准备充分之后一定会为粉丝们奉献上一本完美的《零》专辑的！还请大家稍安勿躁，再稍等一些时日吧！



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品







《刺客信条 大革命》特典设定集
各类主机专辑6本

353 期奖品

奖品：ACG 工作室出品 “我爱游戏”玩家 T 恤 10 件

T 恤得主：

cyansala 山东省
张逸顺 上海市
黄毅华 广西
金建良 江苏省
alexyang30@163.com 杨帆
费思超 内蒙古
李大鹏 吉林省
龚诗嘉 江苏省
halo_595209092@qq.com 小鱼
lilyz4ever@vip.qq.com
二三五八一三二一

本期问题

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 本期有各类型的欧美一线大作，在当中你最在意的是哪部游戏？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 12 月 26 日，以发件日为准。

1 电子邮件： ucg@ucg.cn
2 邮政信件： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编： 730000

Email harryjamspotter：好久没有写信给 UCG 了！作为补偿我就告诉小编一个悲催的故事吧！从前有一个小男孩从 8 岁起就受到 UCG 的熏陶对游戏产生了浓厚的兴趣，从 8 岁到 16 岁这 8 年间他都是看着别人玩游戏的，可是后来买了属于自己的游戏机 PSV 才过了 2 个月，UCG 的各小编便告诉他 PSV 出新型号的主机了，而且价格更便宜。他心想无所谓吧，反正都是同一款的游戏机，型号没关系的！第二年，他欣喜地抱着 PS3 回家后打开 UCG 发现 PS4 已经确定发售了！他顿时石化了，心里有种说不出的痛！想必小编们应该知道这个悲催的小孩是谁了吧？那便是我，我真是哑巴吃黄莲有苦说不出啊！可是，我内心对游戏的渴望还是忍不住要让自己犯二！这不，我要入手 PS4 了，可是我害怕买来之后又会出现又会出现上述情况，希望小编们为我参谋参谋吧！PS4 会不会出新型号的主机，还有什么时候入手较好呢？

这个问题，你就问错人啦。因为主机硬件什么时候出新型号最终还是得看厂商决定的，我们也不知道啊。不过这个情况还是很走运的了。至少 PS4 初期游戏阵容还不够丰富，而且也不兼容 PS3，所以 PS3 还是能战很长时间的。至于 PSV 更不用说，仅仅是改良版而已，不影响游戏。

你应该感到庆幸才对，八老师当初买的 3DS 不到几天，任天堂就宣布降价 1 万日元了，那才叫肉疼。

求别提了……

Email 对酒当歌：《使命召唤 先进战争》里的黑人队长科马克真是不作死就不会死啊，说什么“打完这场战斗就终于可以回家了”，吃果果立下了一个死亡 FLAG。果不其然，即使开着飞机，也被人打了下来。唉，以后的弟兄们要小心，前往别立 FLAG 了。对了，感觉本作的最终 BOSS 好弱啊，每一代 BOSS 必须把主角打个半死才对啊，可这次的 BOSS 根本没有接下前辈的火炬有木有。

因为这代主人公一上来就已经是残废了吧，而且 Irons 虐主人公的剧情也是有的啊，只不过提前到了倒数第二关而已。

Email AXE：年底大作已经差不多都开卖了，但是数字版游戏的盛行，使得像我这样依然忠于实体游戏的越来越少了，这里我想问一下小编对实体游戏的态度，并且请教小编实体游戏在哪买最好？淘宝？实体店？还有就是选购时要注意那些细节？请小编指教。

哪尼我正是编辑部里位数不多的数字版游戏拥护者，因为实在是讨厌光盘和卡带换来换去的感觉。当然不可否认的是数字版游戏也有其劣势，比如一旦买了就没法反悔了，而实体版起码还能以二手的形式出售。至于游戏的购买嘛，其实淘宝和实体店没啥区别，很多淘宝店家都是有自己的实体店面的，因此取决于哪种方式对你而言更加便利了。购买方面嘛，虽然现在大部分主机都不锁区了，不过在购买前最好还是确定好地区版本，因为会涉及到价格与一些特别内容上的差异，比如日版的游戏普遍比港版贵、有些游戏附带的联机码有对应的服务器等等，都是需要注意的点。另外如果是要购买限定版或者带特典的版本，那么购买前请先和卖家确认好内容物的种类、数量，以免被某些无良商家占了便宜。

其实我原本也是推崇实体版游戏的，不过进入次时代以后游戏容量越来越大，就算是光盘版游戏也得进行安装，占用很多硬盘容量，索性也就比较倾向于购买数字版了。另外近期我购入了 Xbox One，由于 Live 账号可以自由切换不同国家的卖场，因此挑选价格最低的地区购买游戏也成了必备技能。

这位读者如果你打算在淘宝购买游戏的话，给你一个忠告，千万要选择顺丰等这样靠谱的物流，我的《刺客信条 大革命》被“X 通”扣在同城一个星期愣是不派送，简直是血与泪的教训。

Email dumiao23：我在玩《使命召唤 先进战争》时还差两个成就，其中一个是 Exo Survival Veteran，我已经在生存模式中玩了很多轮了，TIRE3 地图也已经解锁（网站模式），但是这个成就还是未解开，所以想问一下是什么原因。（我建的地图和好友一起打过 50 轮，翻页成就也都解锁，但是 Find Match 累计好像还不够 50 轮，不知道和这个有没有关系）谢谢了！

这个成就的要求是完成 50 场游戏，不是 50 轮。比如你开一场游戏，哪怕打到 500 轮，也只算一次游戏。其实只要开一局游戏然后进去自杀就可以了。

《生化危机HD 重制版》恐怖再临!

以 NGC 的《生化危机》为蓝本，再加以 HD 化的《生化危机 HD 重制版》将在 PlayStation 3 上再次呈现当时的经典，游戏画面将会表现得更细致，带出强烈的恐怖感觉，为玩家带来更大的临场感。



增加CAMPAIGN新服饰

游戏内容基本跟以前一样，不过为了增加新鲜感，玩家只要增加游戏的活动，令玩熊市的感染（参加）度达 100%，就可以有机得到 Chris 和 Jill 的 BSAA 版本战斗服，参加这个活动的方法很简单，只需登录 E-mail 帐户即可。

游戏画面最大变化

当玩家设定为 16：9 的表示时，由于原来的 4：3 画面会有不足的地方，令画面缺少了最顶或最底的部份，为了让玩家清楚看到游戏画面，制作团队特别为此重新调整，把画面不重要部份删走，余下重要的部份，令玩家不会因为画面失去最顶或最底的部份而错过任何东西，玩家在游戏中会有跟过往 4：3 画面不同的感觉。

除此之外，游戏最困难的地方，就是高清化所产生出来的问题。高清化后画面会自然地变得清晰和光明，但由于《生化危机》以恐怖为主题，画面一旦变得清晰就不再恐怖，因此为了解决这个问题，他特别为每一个游戏画面进行大改造，比如画面上的灯光表现、树荫的表现都经过了重新制作，在游戏中我们可以见到树荫的摇晃、闪电所产生的光暗，画面如活生生般，大幅增加临场感之外，恐怖感亦大大增加，不会像过去的 NGC 版那样画面所有物品都是静止不动。

数码下载版与实体版的分别



游戏将会分数字下载版和实体版两个版本，实体版将会率先于 11 月 27 日推出，而香港的亚洲版将会以日版为蓝本，至于数字下载版预定在明年初推出，除了 PS3 之外，还会登陆 PS4、X360 及 Xbox One 等平台，并会以北美版蓝本。

两者除了推出日期和主要采用的游戏版本不同之外，实体版的定价会稍微高一些，不过游戏内容会更多，比如实体版能够设定语言为日语或英语。至于数字下载版的北美版，定价虽然更便宜，但内容相对少一些，而且只有英语一种语言。

另外，实体版游戏会加入“Wesker’s Report”，玩家可以细仔阅读相关内容，不过内容只有日语表示，数字下载版不含这部分内容。

追加简易操作方法

相信玩过《生化危机》的玩家都知道，初代《生化危机》的操作方式非常特别，十字键方向是角色前进方向，换言之透过画面切换后，角色只要在不同的位置时，操作就会变得不同，这样的操作方式多少也为玩家带来了烦恼，为了让玩家更容易轻松进行游戏，这次追加的第二种操作方法（Alternate），是利用左 STICK 随心所欲地依照自己想前往的方向推，就能令角色方该方向走动，减少因画面改变而出现操作失误的机会。



新难度选择

在过去 NGC 的《生化危机》中拥有两种难度选择，而本作将会加入更容易的游戏难度，让一些从未完成过游戏的玩家可以轻松游戏。根据平林先生表示，以往有不少玩家都觉得《生化危机》比较难玩，很多玩家甚至没能通关，所以借这次的高清重制的机会加入更简易的游戏难度，让玩家可以完成游戏。当然游戏除了这三种已预设的难度之外，当玩家完成游戏时便会追加更高的游戏难度。




■游戏画面内的树叶会因风而晃动。


■光线也会晃动。

DATA

对应平台：PlayStation 3
推出日期：11 月 27 日

亚洲版参考价格

版本 1/ 实体版游戏：HK$238
版本 2/ 实体版游戏 + Umbrella(27 寸长雨伞）特典版：开放价格
版本 3/ 实体版游戏 +“洋馆”ART GUIDEBOOK(48 页）+ B2 Size 海报地图 + 专用套装盒：HK$308

©CAPCOM CO., LTD. 2010, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.

小编寄语

努力工作，拼命玩！

八重樱

本期个人签名
戒甜食。

★买了《霍比特人 史矛戈荒漠》的加长版光盘回来看，看完后最大的感悟是：索恩这个演员真是太惨了，明明还是拍了不少戏份的，结果在电影版中全部都被砍掉了，仿佛这个角色从来没有出现过一样 orz。加长版还赠送了 9 个小时的制作花絮，绝对是粉丝必看。彼得杰克逊这名导演确实令人敬佩不已，在拍摄《霍比特人》时几乎方方面面都亲力亲为，想像力与创造力都绝非常人能比的。最强的是，《霍比特人》三部曲拍下来他居然完全没有瘦，而且好像还更胖了，这是怎样的体质啊……

☆因为等不及编辑部组织观影团，我就一个人跑去看了《星际穿越》。不过由于我从初中开始，物理成绩就一直在及格边缘徘徊，所以全片看下来完全是处于“不明觉厉”的状态。回来后也在网上搜了不少解读，但仍感觉，这样一部科幻电影，至少得再看个四五遍才能做到初步理解吧？不过即便我物理成绩很差，仍对本片产生了一个难解的质疑：适宜居住的星球位于黑洞旁边是不是有点不对头啊？P.S.，看完电影回来我决定去购买一本基普·S·索恩撰写的《黑洞与时间弯曲》一书来恶补一下天体物理知识（此人正是《星际穿越》的编剧兼科学指导），上淘宝一看，好么，一个月内此书的销量少说也有几百本，真不愧是一部电影拯救了一本科普读物啊！

哪尼

本期个人签名
《国土安全》第四季太神了！

◆中国区的 App Store 终于支持银联卡支付了，并且还新增了 1 元与 3 元两个价位，全球仅中国区可享受到这样的福利，。而为了配合这一活动，不少游戏和软件都降到了 1 元钱，其中不乏《Deemo》、《Cytus》、《Limbo》这样的好游戏，简直就是逼人买买买的节奏（可惜这些想买的之前就原价买过了）。虽说已经绑定过信用卡了，不过这样的好活动肯定得支持下，于是特意换上银联卡败了几个应用。苹果此举不仅能有效遏制盗版和越狱，看来今后也会有一些大动作，比如 Apple Pay 什么的，期待！

◆日版《胧村正》终于迎来完结 DLC，可喜可贺。鬼娘篇比想像中的还要有趣不少，不仅招式很有新意，手感同样出众。虽说流程一如既往地短，但故事相当有趣，阎王女儿与好色和尚的恋爱物语显得既怪异又温暖人心。个人觉得以综合素质来评判的话，在所有的 DLC 中鬼娘仅次于化猫。而这个 DLC 也揭露了一个血淋淋的事实：《胧村正》中最大的人生赢家不是别人，正是这个其貌不扬，战斗力为零的清吉小和尚……



胜负师

本期个人签名
多么痛的领悟，你是我的全部

周末带儿子去游乐场，在一个迷宫里与他走散，我们焦急万分，找到他时他紧紧抱着妈妈哭了半天。虚惊过后我怅然若失，不由想起这两年全家出游的次数用一只手就能数完。在 UCG 这么多年，几乎年年加班都超过 300 天，但有时也仅仅是为了享受“赖班族”的轻松状态，白白浪费了本应与家人共处的时间。结婚八年多，在工作和爱好上的付出远远大于对家庭的付出，就算是待在家里，也只是个拿着手机的“低头族”。妻子常劝诫我，我却置若罔闻，总以男孩般的自大、自私和惰性去处理问题，缺少一个成熟男人应有的责任感和担当，有时在公共场合过分的话对她不够尊重，忽略了她的感受，现在想起过往种种真是不堪回首、后悔不已。时间无法倒流，我已经错失了人生中很多美好的片断，借这一小块自留地，我想向对于长期理解和支持我、默默为家庭付出的妻子表达一份深深的愧疚和歉意，真诚地说一声对不起！以前的我不是个好丈夫，但以后的我会拼尽全力爱你和儿子，朝着这个目标不断努力！

梦叶

本期个人签名
12 月终于要给 HT 的雷电补款了啊……手贱！手贱！手贱！

截稿之前和哪尼大触去刷了《星际穿越》，一场下来真的是毫无尿点。因为之前看网上评论都说此片晦涩难懂，没有专业知识完全看不懂等云云，所以对空间和时间理论一知半解的我当时看得可谓聚精会神，生怕漏掉了关键细节，观影过程中还不时地与大触小小讨论一番。当剧情进展到主角准备前往太空时，其中的很多设定都让我想起了庵野秀明的《飞跃巅峰》，直到影片结束这种即视感都挥之不去。那种超越时间的感动，就算跨越空间也要传达到的执念，赶年末能看到这样一部精彩的影片还能获得久违的感动实在是太幸运了，感谢诺兰导演。

编辑部内最近又迎来了一款多人同乐的神作（《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》），盘刚到就开始的直播引来了编辑部内的一大票人围观，跃跃欲试的人更是不在少数，四个手柄轮番遭到哄抢，游戏的场面更是无比欢乐。想想现在所谓的次世代游戏，能让我们发出的感叹也无非就是“好帅！好爽！好酷！”，但能让每个玩游戏的人都笑得像个逗比孩子一样的，也就真的只有任天堂的游戏了。

伽蓝

本期个人签名
15 年，4 代目电脑

最近一时兴起又对自用电脑进行了更新换代，其中装配时最让我纠结的就是显卡到底是低性价比 760 还是良心满满的 970 之间的选择，其实 760 完全可以满足我的日常需求，但 970 在短期内都可以畅玩全特效单机，几番思想斗争后还是拒绝做性价比的奴隶，选择了 760。倒不是说 1000 块差价的问题，而是我权衡再三发现自己更偏向于用游戏主机来玩游戏，全特效画面固然吸引人，但主机的生态圈却更让我着迷。如果是你，你的选择又是如何呢？

德拉诺之王的广告都已经做到单位楼下电梯广告了，但我还是选择了先沉迷在《孤岛惊魂 4》之中，游戏的节奏很慢，而且地图实际上也千篇一律，但在其中游历时却有一种说不出的爽快，总之就是赞。当然出于“致青春”的目的，魔兽世界还是要玩的，而单位玩这类 MMORPG 的人也不少，但他们好像都只喜欢攻克副本，像我这样单纯打 PVP 的人却完全没有，好孤独……

宇宙人

本期个人签名

每天早上第一个闹钟被按掉到第二个闹钟响起中间这十分钟里，我才切身感受到时间的宝贵。

☆年底游戏井喷，我也趁机手滑了好几款作品，比如《GTA V》、《刺客信条 大革命》，再加上《PS4专辑》预定制作攻略的《奥米茄五重奏》，估计现在就算不买游戏也可以玩到过年了。而上个月买回来的《邪恶深处》很可惜只玩了两章就暂时玩不下去了，并不是不好玩，只是之前因为工作关系连续几天深夜在空无一人的办公室玩《零 濡鸦之巫女》，简直就是no zuodie no life，现在感觉活着真好。但暂时对这种压抑氛围有点吃不消了，得玩一些刺激点的游戏缓缓……

☆周末回了一趟家里，老人家们都说我瘦了很多，于是健身重开之后拿自己年初时候的照片对比了一下……感觉之前的健身卡都白费了。那些经常抱怨不运动就会长胖的人，你们有考虑过不运动会变瘦的人的感受吗！

纱迦

本期个人签名

草长莺飞十二月天

★上期抱怨了一下阴天，没想到这期基本上都是艳阳高照，气温也回了暖，俨然一派春天的气象，实在是让人醉了。对比一下，越发感觉自己喜欢晴天。然后，这个天气似乎又可以去游泳了？

★《真·三国无双7 帝国》实在是差到一定境界了，这绝对是最近5年来我买过最后悔的游戏。真是不知道设计者脑子里在想些什么，没有继承要素，没有数据统计，随便找个玩家当制作人也不会想出这种奇葩点子。

★PSV《舰娘改》终于有了消息，说是在网页版基础上修改，看来此前流出的《GVG》LIKE版截图是假的了。目前原版的《舰娘》页游在日本有200多万用户，不过这个游戏不能用移动设备玩，如果能早点出PSV版，想必PSV销量也会有个较大提升。

★突然发现已经有大半年没有开X360了。截止这个月，X360已经9岁了，看样子微软所说的十年生命周期问题不大。回想这9年，X360改变了全球玩家的游戏方式，带给我们无限欢乐。这里也顺便征集一下X360玩家的各种感言和趣事，我会找地方与读者们一同分享的。

乐小游

本期个人签名

游戏多的打不过来



◀外观和手感都很赞。

【音乐会】前几天跟朋友去听了一场名为《天空之城》的音乐会，这也是小游人生中第一次经历的音乐会。虽然整体规模和效果都不算专业，但一首首久石让熟悉的旋律还是获得了场下观众的热烈掌声，看来以后有时间多来听听音乐也是个不错的放松形式。

【交通】自从搬出去自己住后每天上下班成为了最令人头疼的事情，先不说拥挤的交通，就连挤上公交车都成了件难事，不得不感叹高峰期的气势，看来还是得找个稍微近点的住处。

【海淘】随着日元汇率逐渐走低，之前在日本亚马逊上看中的不少东西都提上了购买日程。选东西的过程中经常会弹出类似你可能会喜欢的物品，顺手买了个N3DS的外壳，没想到实际使用起来手感完全超乎了我的想像，木头的纹理非常有质感，接下来就是等我的蓝宝石到货啦。

秋沙雨

本期个人签名

感受到了身为主角基友（不包括姬友）类角色的生命危机。

●要提到对我来说《传说》正统作宣传期最让人期待的是什么，我的回答绝不会是动画化，而是附带了主题曲的宣传PV。《传说》组的PV制作班有多么厉害我就不说了，基本上到油土鳖或者nico上搜《传说》的视频时位居点击量前五的视频里肯定有一个附带了主题曲的PV，前两年《TOX2》的PV4我至今都还拿来反复看。之前两作的带主题曲宣传PV很早就公开了，而《TOZ》让我等了快一年……还差一个月就满一年了，简直是煎熬。现在唯一的希望就是下个月的JUMP FES展会，对BNGI来说这也不是一个小展，别的不说，来个新PV也行的，对吧？

○最近养成了在iPhone的日历上记录各乙女游戏发售日的习惯，结果发现从11月开始基本上每个月每周都有至少一部乙女游戏发售，这种时候就非常希望每个月的星期四少一些。11月最期待的乙女游戏是之前在进击最前线上刊登过情报的《代号真实（Code Realize）》，主要还是冲着西村悠的剧本去的，不过在此之前至少手上还有7个乙女坑要填，希望在《遥远的时空中6》发售之前能把这些坑填完……

稀饭

本期个人签名

哪天我写小说能像写攻略那么顺利就赢了……

占星家宣布本月为《龙之世纪 宗教审判》月，游戏主线时间翻倍——以上当然是玩笑，不过这款年底唯一的美式RPG大作主线时间长达80小时是个不争的事实，所以我必须要从11月18日开始鏖战到杂志截稿，这个过程非常充实，但是代价就是我这一期杂志期间的私人生活时间几乎全部报销了，对此，我只能像每一个职业玩家一样荣耀地高举拳头，高呼"一切都是为了正GAME！"，请无视我此刻眼角的泪水。另外提一句，《魔兽世界》的新资料片《德拉诺之王》原本预定11月18日上线，广告都打得满天飞了，最后却突然延后到了20日，我虽然是横竖没空玩所以没啥好在意的，但每次在电梯旁小电视上看到相关的广告时总是禁不住替运营方捏一把汗，估计又得闹出一点小小的公关风波来，不过这回是港台地区和内地都延后到了20日，所以应该不是审批问题，大家就放过X署和X化部那已经千疮百孔的膝盖吧。

初心者

本期个人签名

任何现象只要加个定律就会变得煞有其事，比如"墨菲定律"。

前阵子跟风去看《星际穿越》，这部片没有、也不可能摆脱"对未来想像到一定程度发现没法解释，就必定会开始胡扯"的结局，但它不仅自圆其说，而且能够对你的思想造成强烈的冲击。片中隐藏了太多太多的伏笔，在你不能理解、以为快要烂尾的时候，它猛地丢出一个破天荒又老掉牙的终极答案，让你发自心底地产生认同。有好几个瞬间，无论是视觉还是精神上都在压迫着观众，我发现自己突然处于屏住呼吸和脑袋放空的状态，整个人就像跟着电影里的角色一起经历了这场穿越星际和时间的旅途。这是一部必须在电影院看的影片，也是一部在电影院看过一遍之后不太可能会完全搞懂的影片。不过既然最后都扯到科学之外了，那么我想剧本原来也不打算让我们去纠结科学。除了某些反派戏份，这部三小时的电影不会让你感觉拖沓，你花费的三小时甚至会改变你的人生。况且影厅里基本不会有熊孩子，可以静心地感受……

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2014.12.02-2015.06.02

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

经过 11 月的大作井喷后，短期之内游戏市场会重新恢复平静，各位玩家也借此机会好好消化之前欠下的游戏债。但明年的 2 到 3 月又会迎来以《巫师 3 狂猎》、《教团 1886》、《血源诅咒》等大作为首的游戏狂潮，次世代主机玩家特别是 PS4 玩家现在就可以开始存钱了！

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 12 月					
2 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd –SIGN–	Arc System Works	格斗	日版
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版
11 日	信长的野望 创造 with 威力加强版	信長の野望？創造 with パワーアップキット	Koei Tecmo	策略模拟	日版
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re–Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	消灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三國無双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
11 日	战国无双 4– Ⅱ	战国无双 4– Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
19 日	噬神者 2 狂怒解放	ゴッド イーター2 レイジバースト	BNGI	动作	日版
20 日	教团 1886	The Order: 1886	SCE	动作射击	美版
24 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城	Square Enix	动作	日版
2015 年 3 月					
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの场所	SEGA	动作冒险	日版
17 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
19 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	日版
24 日	血源诅咒	Bloodborne	SCE	动作冒险	美版
26 日	魔界战记 5	魔界战记ディスガイア 5	日本一	角色扮演	日版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS – 少女达の选择 –	MarvelousAQL	动作	日版
2015 年 4 月					
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
2015 年 6 月					
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 12 月					
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd –SIGN–	Arc System Works	格斗	日版
4 日	假面骑士 召唤大战	仮面ライダー サモンライド	BNGI	动作	日版
11 日	第一神拳 The Fighting	はじめの一歩 THE FIGHTING	BNGI	动作	日版
11 日	光明之响	光明之响	SEGA	角色扮演	中文版
11 日	信长的野望 创造 with 威力加强版	信長の野望？創造 with パワーアップキット	Koei Tecmo	策略模拟	日版
18 日	哥斯拉	ゴジラ	BNGI	动作	日版
18 日	高达破坏者 2	ガンダムブレイカー 2	BNGI	动作	中文版
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
22 日	热情传说	テイルズ オブ ゼスティリア	BNGI	角色扮演	日版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争＆ナイトメア	Koei Tecmo	策略模拟	日版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三國無双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
11 日	战国无双 4– Ⅱ	战国无双 4– Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城	Square Enix	动作	日版
2015 年 3 月					
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの场所	SEGA	动作冒险	日版
2015 年 4 月					
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 12 月					
4 日	战国无双 编年史 3	战国无双 Chronicle 3	Koei Tecmo	动作	日版
11 日	地球防卫军 携带版 V2	地球防卫军 2 ポータブル V2	D3 PUBLISHER	动作射击	日版
18 日	神次次元游戏 海王星 重生 3 V 世纪	神次次元ゲイム ネプテューヌ Re；Birth3 V CENTURY	Compile Heart	角色扮演	日版
18 日	高达破坏者 2	ガンダムブレイカー 2	BNGI	动作	中文版
2015 年 1 月					
22 日	艾丝卡＆罗杰的工作室 Plus 黄昏天空的炼金术士	エスカ＆ロジーのアトリエ Plus ～黄昏の空の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
22 日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 ～黑の宫殿～	EXPERIENCE	角色扮演	日版
2015 年 2 月					
11 日	战国无双 4– Ⅱ	战国无双 4– Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
19 日	噬神者 2 狂怒解放	ゴッド イーター2 レイジバースト	BNGI	动作	日版
19 日	风雨来记 3	风雨来记 3	日本一	文字冒险	日版
26 日	地球队长 心灵迷宫	キャプテン・アース マインドラビリンス	BNGI	文字冒险	日版
2015 年 3 月					
12 日	在遥远的时空中 6	遥かなる时空の中で 6	Koei Tecmo	文字冒险	日版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS – 少女达の选择 –	MarvelousAQL	动作	日版
26 日	刀剑神域在线 失落之歌	ソードアート？オンライン – ロスト？ソング –	BNGI	角色扮演	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 12 月					
2 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
9 日	劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	Square Enix	动作冒险	美版
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
24 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
2015 年 3 月					
17 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
19 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	日版
2015 年 4 月					
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
2015 年 6 月					
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 12 月					
4 日	战国无双 编年史 3	战国无双 Chronicle 3	Koei Tecmo	动作	日版
4 日	进击的巨人 人类最后之翼 CHAIN	进击の巨人 ～人类最后の翼～ CHAIN	Spike Chunsoft	动作	日版
13 日	妖怪手表 2 真打	妖怪ウォッチ 2 真打	Level 5	角色扮演	日版
18 日	最终幻想 冒险者	ファイナルファンタジーエクスプローラーズ	Square Enix	动作角色扮演	日版
18 日	索尼克 音爆	ソニック トゥーン	SEGA	动作	日版
2015 年 1 月					
15 日	喧哗番长 6 魂与血	喧哗番长 6 ～ソウル＆ブラッド～	Spike Chunsoft	动作	日版
22 日	遗产传奇	レジェンド オブ レガシー	FuRyu	角色扮演	日版
29 日	恶魔幸存者 2　破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	角色扮演	日版
29 日	皇牌空战 3D 纵横火网 加强版	エースコンバット 3D クロスランブル＋	BNGI	射击	日版
2015 年 2 月					
5 日	失落的英雄 2	ロストヒーローズ 2	BNGI	角色扮演	日版
11 日	七宗大罪 真实的冤罪	七つの大罪 真実の冤罪	BNGI	动作冒险	日版
2015 年					
春季	塞尔达传说 梅祖拉的面具	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D	Nintendo	角色扮演	日版

WiiU

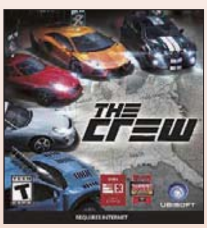
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 12 月					
4 日	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	日版
4 日	假面骑士 召唤大战	假面ライダー サモンライド	NBGI	动作	日版
6 日	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	大乱斗スマッシュブラザーズ for Wii U	Nintendo	动作	日版
18 日	索尼克　音爆	ソニックトゥーン 太古の秘宝	SEGA	动作	日版
2015 年					
春季	异度之刃 X	ゼノブレイド クロス	Nintendo	角色扮演	日版
春季	油彩军团	スプラトゥーン	Nintendo	动作射击	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 12 月					
2 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
2015 年 1 月					
27 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
2015 年 4 月					
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版

12.02 飙酷车神

多机种 竞速 ■Ubisoft ■对应机种为 PS4/X360/XOne 推荐度 B



《飚酷车神》是育碧推出的全新品牌之一，融合了欧美游戏市场最为主流的两个游戏类型，竞速和沙箱式开放世界，创造出了一款以车辆为主角，以合作和对抗还有自由驾驶为卖点的全新游戏。游戏中的世界异常庞大，从地图的一边驾驶到另一边需要足足一个半小时，而且游戏还有长达 20 小时的主线故事流程，更不用提这个开放世界当中充满了供玩家探索和体验的游戏元素。本作中对于车体改装有着非常细致的设定，玩家可以设定多个改装套装，让车辆能够快速更换以适应不同的路况和需求。

12.04 战国无双 编年史 3

多机种 动作 ■KoeiTecmo ■对应机种为：PSV/3DS 推荐度 B



“《战国无双 编年史》系列”是目前 KoeiTecmo 在掌机平台上推出的系列，在 2 代之前这个系列一直是 3DS 独占，而到了本作，平台就变成了 PSV 与 3DS 双平台。玩家需要自己创建一个武将在游戏里与来自《战国无双》系列”的角色们进行交流来体验战国历史，在本作里剧本加入了 IF 要素，玩家就能够通过自己的行动来改变原本的历史走向。来自系列最新作《战国无双 4》的角色们都将参战本作，同时本作还导入了《战国无双 4》的各种新要素，例如神速攻击系统等。

12.11 光明之响

PS3 角色扮演 ■SEGA ■无对应周边 推荐度 A



“《光明》系列”首度以正统 RPG 的形式登场，人设依然是由 TONY 担当。本作的故事设定在人类、龙族还有精灵共存的世界上，在龙族已经灭绝的时代，霸权国家隆巴尔迪亚帝国企图凭借武力征服临近的阿斯塔利亚王国，玩家将扮演寄宿了煌龙之心的少尤玛・伊路凡与身为“龙奏骑士”的同伴们一起，抵抗来自帝国军的侵略。除了传统 RPG 相关的要素，游戏特有的“B.A.N.D”系统将演奏与战斗相结合，再加之发动该系统时的换装要素，绝对会带给玩家们全新的日式 RPG 体验。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 12
新·世界树迷宫2 巨龙骑士 光盘
新网球王子 go to the top 8
战国无双 编年史3 光盘
最终幻想 冒险者 13 光盘

PSV

电击文库 格斗巅峰 11 122
噬神者2 狂怒解放 22
战国无双 编年史3 光盘

PS3

刺客信条 叛变 10 88
电击文库 格斗巅峰 11 122
哥斯拉 光盘
孤岛惊魂4 11 96
光明之响 33
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭 10 133
龙之世纪 宗教审判 11 38
热情传说 30
死或生5 最终版 28
小小大星球3 12 128
勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城 18
战国无双4 Ⅱ 8
真·三国无双7 帝国 12 130
职业进化足球2015 11
罪恶装备 Xrd SIGN 光盘

PS4

刺客信条 大革命 10 68 光盘
孤岛惊魂4 11 96
黑色女巫 9
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭 10 133
龙之世纪 宗教审判 11 38
泯灭之光 光盘
魔界战记5 光盘
失落轨道 光盘
噬神者2 狂怒解放 22
死或生5 最终版 28
小小大星球3 12 128
勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城 18
战国无双4 Ⅱ 8
真·三国无双7 帝国 12 130
职业进化足球2015 11
最终幻想ⅩⅤ 16 光盘
罪恶装备 Xrd SIGN 光盘

X360

刺客信条 叛变 10 88
孤岛惊魂4 11 96
怪物猎人 边境G 光盘
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭 10 133
龙之世纪 宗教审判 11 38
死或生5 最终版 28
职业进化足球2015 11

Xbox One

刺客信条 大革命 10 68 光盘
孤岛惊魂4 11 96
光环 士官长合集 110 光盘
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭 10 133
龙之世纪 宗教审判 11 38
泯灭之光 光盘
死或生5 最终版 28
真·三国无双7 帝国 12 130
职业进化足球2015 11
最终幻想ⅩⅤ 16 光盘

Wii U

零 濡鸦之巫女 光盘
任天堂全明星大乱斗 for WiiU 12
太鼓达人 大满载！ 9
油彩军团 光盘

ARC

铁拳7 光盘



《光环 士官长合集》《刺客信条 大革命》等视频黄金眼热映中！《最上游》等更多原创节目持续更新中！

更多网络节目请登录

土豆视频　　腾讯视频　　17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强

零 濡鸦之巫女
高限制无伤最速

特别收录

最上游
九大忍者游戏

光环 士官长合集
游戏黄金眼

刺客信条 大革命
游戏黄金眼

“择”《终极街霸4》
全国冠军赛 选手访谈

新作影像集锦

泯灭之光
失落轨道
油彩军团
新·世界树迷宫 2 巨龙骑士
最终幻想 冒险者
战国无双 编年史 3
哥斯拉
怪物猎人 边境 G
铁拳 7
魔界战记 5
罪恶装备 Xrd SIGN
最终幻想ⅩⅤ

电影前线

博物馆之夜 3 墓葬秘密
贵族大盗
超能查派
霍比特人：五军之战
灰姑娘

ENDING SONG

《fermata-Akkord: fortissimo -》
“fripSide”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ________________　　收藏日期 ________________


深入喜马拉雅山脉的神秘国度Kyrat，
参与反抗军黄金之路与暴君
Pagan Min的正面交锋！
成为狩猎之人还是成为猎物，
决定权在你的手中！
孤岛惊魂 4
Far Cry4
机种：PS4/PS3/XOne/X360
类型：主视角射击
发行：Ubisoft
发售日：2014 年 11 月 18 日



《怪物猎人4 G》完全攻略本

大16开300页以上+影像DVD光盘

实用与收藏兼备的《MH4G》攻略宝典

系统全解析
从角色创造到游戏玩法，新手猎人的入门指南。

怪物实战攻略
详实的怪物打法，让你成为实战高手。

装备全资料
武器派生表、防具资料表、装饰品资料表，收集、配装不用愁。

全任务要点
村任务、集会所任务、斗技大会、公会任务、下载任务打法要点

12月上旬全国上市

UCG导航页有啥用?

访问ucg.cn直达UCG各资源入口
方便快捷 适合手机浏览

最新书刊上市信息
各类适合PC和手机的在线购买入口
电子版上线信息和购买入口
UCG原创精彩视频各站入口
微博贴吧链接
UCG各类联络方式列表

www.ucg.cn

网购的好处

1. 网购快递费仅2元，满28快递包邮发圆通
ucg.cn、ACG工作室淘宝店、UCG口袋微店均参与此活动。

2. 订阅杂志每期发快递
订阅《游戏机实用技术》全年，每期以超低价发快递。
订阅《模魂志》《掌机王 SP》《口袋玩家》可灵活选择订季度、半年、全年，每期发快递，而且快递包邮哦亲！
ucg.cn 和 UCG 口袋微店参与此订阅活动，默认发圆通快递

游戏·人 VOL.56

大16开136页+DVD光盘



传世之书
铸造传奇的大锤
Sledgehammer与《使命召唤》的重生

游戏人物
约翰·卡马克：虚拟现实之路

映画馆
DC VS Marvel
大银幕上的超级英雄之战

游戏议会
《无间龙头》的三种味道

全新栏目：游人心路
诚邀国内游戏开发者
分享游人生涯乐与怒
开篇之作《他人的游戏》

12月上旬全国上市

掌机王SP VOL.228

全彩32开288页+DVD光盘



专题企划
电子游戏黑历史

攻略透解
世界传说 Reve Unitia
电击文库 战斗巅峰
超级英雄世纪 | 混沌之戒 Ⅲ
Fairune

研究中心
讨鬼传 极
《胧村正》第四弹DLC详尽研究
怪物猎人4 G
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ

12月中旬全国上市

口袋玩家 VOL.84

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……

劲作攻略
大篇幅超详尽《Ω红宝石·α蓝宝石》攻略！

研究所
《Ω红宝石·α蓝宝石》MEGA精灵大盘点
基于新作系统。本辑开始陆续盘点全部MEGA进化精灵！
《口袋妖怪》特别技能回顾与研究
来看看“《口袋妖怪》系列”那些来自于官方但掌握了特别技能的精灵们……

新作发售豪华大抽奖
特等奖：正版游戏《口袋妖怪 Ω红宝石》

精美赠品
《口袋玩家》2015年历

12月上旬全国上市

Qikzj.com 奇咔!杂志之家 收获新知，畅享阅读

致读者

本站登载的所有内容均从网络采集而来，本站登载以上内容，并不表示本站赞同其观点或对其真实性，合法性负责。包括 PDF版/文字版/封面图片/文章图片等其版权均属原杂志发行社及其作者所有，我们转载这些内容并不代表我们故意侵犯原作者或出版人的版权和利益，均属爬虫自动采集所致，有时由于特殊原因，例如我们还没来得及--进行人工验证其版权所属，或者因在采集时作者或出处信息已经丢失，或者未能及时与作者或出版人取得联系等。我们在此郑重申明对 原作者和出版人的尊重和感谢，若有侵权，请您立即通知本站(留言，电子邮件等)，我们会在收到您的书面通知后24小时内清理侵权内容，并严肃公开道歉。同时本站声明：本站所提供的所有内容均不以营利为目的，仅仅是为了共享网络资源，钻研PDF制作技术。本站的所有会员均应遵守以下约定：

请支持和订阅正版杂志，在本站下载的内容请于24小时内删形式传播。保护知识产权，共建和谐社会。

联系邮箱：hao1658@gmail.com